TURING

ゲームシナリオの書き方

游戏剧本怎么写

[日] 佐佐木智广 / 著　支鹏浩 / 译

游戏编剧新手的入门指南

中国工信出版集团
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

佐佐木智广

1972年出生于日本京都，后毕业于日本立命馆大学国际关系学院。入职游戏公司后，创作了销量超两百万套的角色扮演游戏的剧本，借此机会从公司辞职并成为了自由编剧。目前仍然承担着保密义务，所以无法公开具体是哪一部游戏的剧本，甚是苦恼。在游戏专修学院任教“实践型角色概论”课程，遭到教务白眼，却深受学生们的喜爱。同期建立了话剧团，负责剧本编写和导演。该话剧团演出的剧目在英国和中国台湾地区大受好评，在日本不得而知。

封面设计 | 83720326@qq.com
自在书装设计

数字版权声明

TURING

ゲームシナリオの書き方

游戏剧本怎么写

[日] 佐佐木智广 / 著　支鹏浩 / 译

人民邮电出版社
北　京

图书在版编目(CIP)数据

游戏剧本怎么写 /(日)佐佐木智广著；支鹏浩译
. -- 北京：人民邮电出版社，2018.8
ISBN 978-7-115-48433-8

Ⅰ. ①游… Ⅱ. ①佐… ②支… Ⅲ. ①动画－背景－
造型设计 Ⅳ. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字（2018）第096906号

内 容 提 要

本书从人物、世界体系、台词等角度入手，通过解析多部经典游戏、动漫作品的剧本细节，通俗而又系统地讲解了游戏剧本的构建之法，是游戏设计的入门佳作。全书共分为3部分：第1部分主要介绍游戏剧本的主要成分——主题、故事、角色和世界；第2部分详细说明游戏剧本的结构、选项设计等；第3部分总结游戏剧本中文本的写作窍门等。本书结构清晰明了、语言风趣易懂，对小说、动漫、电影等艺术作品的构思创作也有启示。

本书适合游戏、动漫领域的从业者和爱好者，以及所有对游戏剧本创作感兴趣的读者阅读。

◆ 著　　　［日］佐佐木智广
译　　　支鹏浩
责任编辑　高宇涵
责任印制　周昇亮

◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市丰台区成寿寺路11号
邮编　100164　　电子邮件　315@ptpress.com.cn
网址　http://www.ptpress.com.cn
北京　　　　　印刷

◆ 开本：880×1230　1/32
印张：9
字数：258千字　　　　2018年8月第1版
印数：1－4 000册　　　2018年8月北京第1次印刷

著作权合同登记号　图字：01-2017-5592号

定价：59.00元

读者服务热线：(010)51095186转600　印装质量热线：(010)81055316
反盗版热线：(010)81055315
广告经营许可证：京东工商广登字20170147号

版权声明

本书主页

http://www.ituring.com.cn/book/2400

阅读本书后，您可通过以上网址将您的感想、意见或问题写下来。另外，点击页面右侧的“提交 / 查看勘误”可以提交或查看本书勘误。

前言

《游戏剧本怎么写》——顾名思义，本书是关于游戏剧本的。相信拿起它的读者都对“游戏剧本”有兴趣。

各位不妨随便翻一翻。

写游戏剧本的窍门就藏在本书的各个章节里。

“为什么我的剧本总是写到一半就写不下去了?”

“结构很重要啊。”

“会写文章不代表会写剧本。”

“系统可是游戏的生命呢。”

“角色不够鲜明。”

“角色的用途需要整理一下。”

“无法代入感情。”

如果上面这些不满引起了你的共鸣，那么本书一定值得你读一读。

不过，不要认为看过一本编剧入门书（即便是本书）就能写剧本了。不管怎么说，本书介绍的剧本写法都只是一个参考，所以最好在阅读本书时注意吸取对自己有用的信息，比如让自己觉得“嗯嗯”“原来如此”“这个思路不错”的地方；同时还应过滤无用的信息，比如让自己觉得“呃……这不好说吧”“算了，这个思路也就还行吧”“别逗了”的地方。

重要的是通过本书悟出“怎么写剧本”。

笔者在游戏制作公司负责过游戏策划和剧本创作，后辗转做过自由游戏编剧，也给游戏专科学校当过讲师，现在主要以写话剧剧本、当导演，外加制作网络视频为生。本书记录的便是笔者根据自身丰富经验总结出来的窍门。如果本书能帮助各位读者学会“写游戏剧本”，笔者将不胜荣幸。

本书主要针对游戏中侧重剧情的文字冒险游戏（Adventure Game，AVG）和角色扮演游戏（Role Playing Game，RPG）进行讲解，讲解过程中会涉及一些游戏、电影、漫画的内容。虽然笔者在编写时已经尽力让没接触过这些作品的读者也能读懂其中的内容，但是还是希望各位最好在玩过或者看过这些作品的基础上阅读本书。本书选择的都是值得一玩（看）的热门作品，这些作品无一不给笔者带来过很强的创作欲望。

- 游戏:《勇者斗恶龙》系列、《最终幻想》系列、《逆转裁判》系列、《恐怖惊魂夜》
- 电影:《星球大战》系列、《指环王》系列、《风之谷》《楚门的世界》
- 漫画:《龙珠》《航海王》《哆啦 A 梦》

本书正文从序章开始，先以公司前辈与后辈对话的形式介绍了剧本的创作。接下来就是本书的 3 个主要部分：第 1 部分将游戏剧本分成 4 个成分进行了讲解；第 2 部分特意留出篇幅详细说明了剧本的“结构”；第 3 部分则总结了游戏剧本创作与文本写作相关的窍门。

下面让我们进入正题。

目录

游戏剧本怎么写

序章

体验开发现场

先来大致看看剧本创作的流程吧。

序章以笔者本人的经验为基础，

描述了刚进入游戏制作公司的新人

向职场前辈学习游戏剧本创作方法的故事。

在这一章中，

我们将学习创作游戏剧本的基本术语和知识。



How to write a game scenario

0–1
创作情节



作为新员工进入这家游戏制作公司，眨眼间已经是一个月前的事了。担任编剧一职之后，我接到的第一个任务就是编写情节[①]。

所谓情节，按照指导我的前辈的话说，就是类似“故事梗概”的东西。面对初次被委以的重任，我拿出看家的本事，洋洋洒洒、密密麻麻地写满了一张 A4 纸，交到前辈手中。

 **前辈，您看这个怎么样？**

没成想前辈只斜眼一瞥，就把纸塞了回来。

 **太长了。**

 **诶？**

确实如此。上司和客户往往都很忙，情节必须做到让他们一眼便能把握故事内容。

 **把内容精简至 3 行到 5 行。一次多写几个短小的情节，让客户从中挑选中意的。**

原来如此。情节不但要短小精悍，还要有足够的数量供客户选择。

 **不过前辈，我觉得这个情节相当棒，能不能先把精简后的给您看看。**

---

① 【情节】(plot)

故事、小说、戏曲、电影、游戏等作品中的一连串事情的框架、梗概或构想。可以是短短几行，也可以洋洋洒洒几页。实际内容常根据情况进行修改。

不行。只提交一个的话，要是被客户否决了该怎么办？多准备几个，说不准哪个就正合客户的胃口。就算全都不行，至少也方便人家提“B 方案比 A 方案更接近需求”“大概按这样的方向改”之类的意见；说白了，就是方便我们揣摩客户的喜好。而且多几个选择，客户也有一个作比较的机会，肯定比单独一个强。

从客户的角度来说，多几个选项确实比单看一个情节强得多。这样既可以探求多种可能性，又可以给模糊的摸索过程提供一个方向。

这也算是一种技巧。你一次给人家看好几个情节，能表现出咱们对这件事足够上心。而且否决 1 个和否决 5 个，对方“愧疚”的程度也不一样。

“愧疚”的程度？

否掉的方案越多，客户就会越觉得愧疚，也就越容易采纳咱们的方案。

原来如此，不愧是前辈。这里面居然还有心理战。

差不多吧。反正对方否决的越多，咱们通过的概率就越高。这就像打靶，水平再怎么差，打得多了总能蒙中一发。

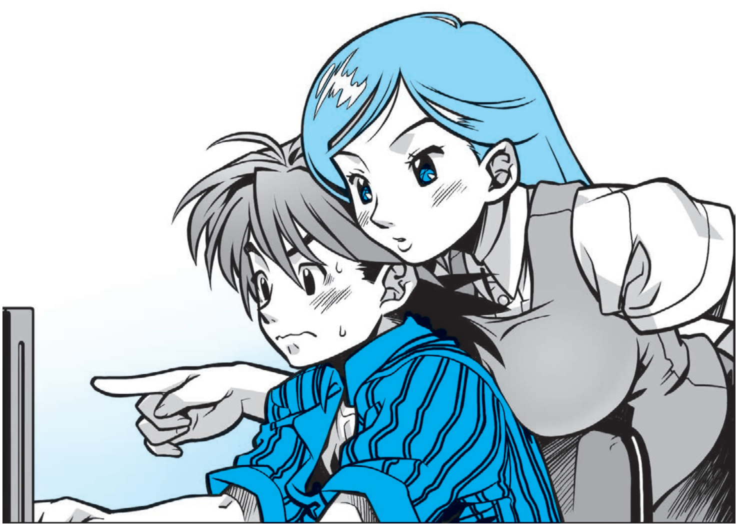
对对，就像打靶……诶？等一下，前辈。照您这说法，我这情节提交上去是注定要被否决的啊？

当然了。这世上，没有谁能保证一发就戳中客户的兴奋点。

是吗？

是的。

创作剧本的第一步，是先准备几个短小的情节，从中摸索更好的内容，并不断修改，将精华慢慢凝聚到一个情节之中。





0–2 遵从策划书

于是我遵照前辈的指点，创作了 5 个情节。主人公的设定在策划书[①]中已有定论，所以每个情节的主人公都严格按照策划书的内容设计。至于其他角色[②]，则根据各个情节的需要进行创作。

很多时候，主人公及主要角色的设定和设计在策划阶段早已完成。这是因为角色的好坏往往直接影响游戏销量，而且考虑游戏内容时，必须先有角色设定作为基础。

说起来，笔者曾参与过一个恋爱冒险游戏的制作。该游戏也是在策划阶段就完成了主要角色的形象绘制。后来制作方在自家网站上开展了角色的人气投票活动，笔者负责的角色排在了倒数第一名。当时笔者觉得很轻松，没有感到特别失落，但也有几分不是滋味。除角色之外，策划书还有许多束缚编剧的地方。

好了，让我们回到新人故事中。

 **前辈，情节写好了，您看看吧。**

前辈拿起情节粗略一读，盯着我的眼睛问道：

 **你认真看策划书没有？**

---

① 【策划书】

创作游戏的基础文档信息，涵盖游戏标题、游戏主旨、系统概述、目标用户以及游戏画面的整体感觉等内容。

② 【角色】（character）

游戏中的登场人物，有时也是动物或机器人。

看了。

上面说这个游戏的目的是什么?

打败 101 只魔兽，让世界重归和平。

那你的情节里为什么没提 101 只魔兽的事?

呃，我觉得男女主人公的情感纠葛比魔兽……

这可不行，懂吗?首先，你得理解这是一款什么样的游戏。关键是游戏系统。要知道，有了游戏系统才能叫游戏。它跟小说或话剧不一样。不理解这一点，写出来的剧本就统统不能用。

是吗?

是的。

前辈的批评毫不留情面，但道理不假。游戏剧本必须按照策划书中的主旨来创作，不然游戏将失去统一性。紧密贴合游戏系统的剧本能与游戏本身产生相乘效果，提高游戏的质量。

啊!前辈，我懂了!把魔兽全都设置成女主人公就行了吧?

啥?

主人公与 101 只魔兽的情感纠葛……

哪来那么多纠葛!

0-3 充实情节——序破急



经过两个星期的交流，我们终于筛选出了一个可用的情节。在此期间，主人公的角色曾按照客户的意向进行过更改，但不论怎样，最后的情节总算是成形了。

OK，既然情节的方向性已经定了，那么现在就去充实内容，突出序破急。大概写一张 A4 纸那么多就行了。记住，别写多了。

好的。但是前辈……序破急是什么？

连这个都不知道？你是怎么活到今天的？
序破急就是……就是那啥。

前辈您也不知道吧？

才怪！序破急就是……类似起承转合的东西。

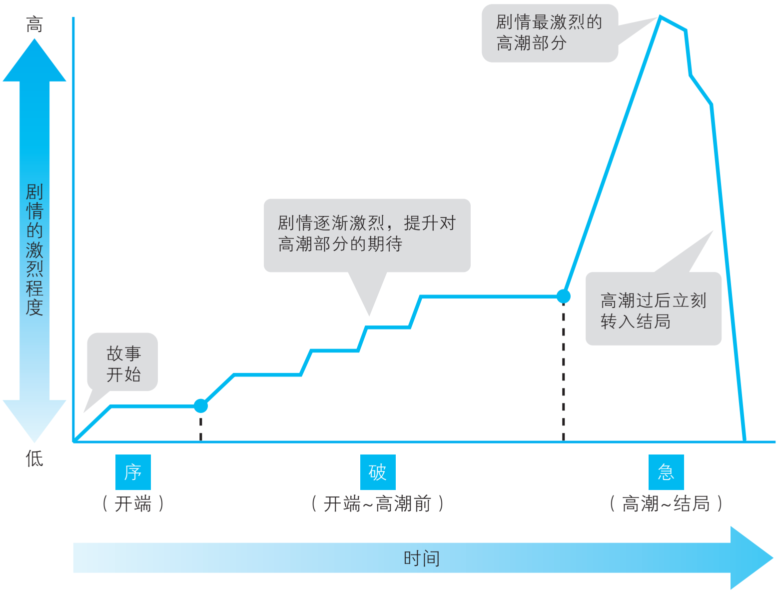
起承转合！这个我懂，我在学校的古文课上学到过。我小时候的梦想是成为一名诗人，所以认真学习了这部分。起是故事的开端，承是故事的发展，转是发生了某个事件，合就是故事的结局，对吧？

嗯，差不多吧。话说你的梦想是成为一名诗人啊……

那么，起承转合和序破急的区别在哪呢？

没什么大的区别，就是一个把故事分成四部分，一个把故事分成三部分。个人认为分成三部分更清晰一些。序是开端，破是高潮之前的部分，急是高潮和结局。

前辈拿出圆珠笔画了一张图。



原来如此啊，画成图就好懂多了。

读过相关图书的人基本都会画这个图。序破急就像登山，经历危险的山道，在山顶眺望最美的景色，然后下山回归日常。虽然回到的是同一个地方，但与之前有些许变化，有一些说不清的东西留在了人们心里。

没想到前辈还是个哲人。

这也是从书上学的。总之，把故事分成三部分写出来。

嗯，知道了。



0–4 前辈的精神论

开始给情节充实内容之后，我才发现之前的困难都是小儿科。随着情节的成形，客户的需求如洪水般涌来。面对着一大堆需求，我显得有些手足无措。

 前辈，打扰一下。客户说要把主人公塑造成一个拥有坚强精神的角色，可咱们之前定的，是主人公在旅途中遇到女主角，然后逐渐成长变强。这么改真的行吗？虽然我觉得客户说行就行。

 你太嫩了！！

 诶？

 这种态度是干不好工作的。

 呃……

 听好，别以为你按照客户说的做就能让他们满意。客户只是把一时想到的事情讲给你听。说得不好听一点，他们很可能就是随口说说罢了。

 啊……

 所以你真的按照他们说的做，也不一定能做出他们想要的结果。咱们也要想想怎么才能做出好的东西。只有这样，做出来的东西才是最好的。

嗯……

而且，如果做出来的东西品质很差，咱们也不能反过来埋怨客户说“这是按您的意思做的，您不满意我有什么办法”。说了这个，项目也就基本告吹了。明白吗?

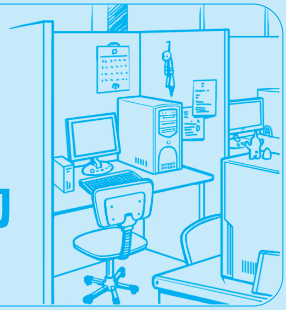
啊……嗯，这个我明白。以前打工的时候我顶撞过客户，结果被炒了鱿鱼。

呃，是吗?

嗯。二者道理差不多吧?

差、差不多吧。

0-5 剧本是写给开发人员看的



序破急成形，客户的需求也回应得差不多了，情节的创作终于接近了尾声。我来到前辈的桌边，把刚改好的情节交给她查看。

……怎么样？

……嗯，还行。你现在去写个开头吧。

这么突然？

就是这么突然。

顾名思义，“开头”就是游戏的开始部分，也就是“引子”[1]。不管什么东西，最初的引子都很重要。这里要是栽了跟头，后面可就不好办了。

但、但是该从哪儿开始写呢？我从没写过游戏剧本啊。

自己琢磨去。你不是玩过不少游戏吗？

玩和写是两码事啊。

明白这点就行。我正忙着写系统说明书呢，你赶紧去吧。

好吧……

---

①【引子】

帮助人们理解、评价事物的点。没有它，人们会觉得摸不着头脑。

我嘴上说着好，脑子里仍旧是一头雾水。然而前辈的指示摆在这，我只能硬着头皮开始写。

——太阳落到了地平线以下。加班的我，在空无一人的办公室里埋头写着稿子。哒……哒哒哒……只有键盘声萦绕在耳边。哒哒……哒哒哒。苦苦思索之际，灵感之神终于光临，我霎时间文思如泉涌。这个开头绝对没问题，引子很到位。我甚至觉得，直木奖就在眼前。哒哒……结束！我把写好的原稿拿给前辈看："前辈，看我的处女作。""你一晚上就搞定了？××，你不愧是我看中的人。"前辈感动之余抓起我的手，直接用名字后两个字称呼我。我答道："没错，这是为了某个人而写的。""诶？为了谁？""当然是你。"前辈的眼睛湿润了，她看着我，说道……

哎呀呀，怎么跟小说似的。

第二天一早，趴在桌子上打盹的我被敲桌子的声音吵醒，抬头见前辈手中正拿着我写好的开头。

我都说过不知道该怎么写啦。

哼。你知道这是写给谁看的吗？

给前辈你啊。

写给我看的？难怪会这样。
这样不行。

诶……

做一款游戏都跟哪些人有关系？

呃，您是指程序员什么的吗？

对。

除了程序员，还有设计师、作曲人、配音演员。此外，还有客户和上司们……就这些了吧？

差不多。简单一点说，游戏剧本就是给这些人看的。

什么意思？

游戏剧本是给一起做游戏的人看的。

啊？？

再问你一个问题，小说是给谁看的？

给读者们。

那么，游戏呢？

给玩家们。

那么，游戏剧本呢？

啊……

明白了？游戏剧本不是直接拿给玩家看的东西。

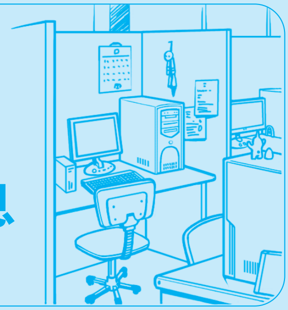
是给一起做游戏的人看的啊。

对。

原来如此。小说是先完成文章，然后印刷，再装订成书，这样最终成为“商品”。

而游戏剧本到了书本这一步还远远不够，它还需要开发人员添加图片、音乐等内容，最终才能成为“商品”。

0–6
剧本是给开发人员的信息



可是前辈，我不清楚什么样才叫“像样的剧本”。

那我给你举个例子。你先看这个。

前辈给我看的是小说中的一段文字。

> 我做了一个梦。
>
> 梦中，我抱臂坐在枕边。身边仰面躺着一个女人，她用平静的口吻讲述着自己死期将至。女人一头长发铺散在枕上，轮廓柔婉的瓜子脸卧于其中。雪白的脸颊中恰到好处地透着温温血色，嘴唇自然也是鲜红——怎么看都不像将死之人。然而，她刚刚却用平静的语调断然说着自己死期将至。我也对此毫不怀疑。我探过身子，低头俯视着她，问：“是吗，就要死了吗？”“当然。”她说着，忽然睁开了双眼。那是一双莹润的大眼睛，两排长睫毛之间一团漆黑。漆黑的眸子中鲜明地映出了我的样貌①。

前辈，这个我读不太懂。

别挑肥拣瘦的。出于某种原因，这里只能用比较老的小说。

呃……

① 出自日本文豪夏目漱石的小说名篇《梦十夜》，该段文字选自其中第一夜的故事。中文版可参考《梦十夜》（李振声译，广西师范大学出版社，2003 年 12 月）。——编者注

这个现在是小说形式。把它改成话剧剧本的话，是这个样子。

男：我做了一个梦。

　　晚上，一间屋子里。

　　男人双手抱臂坐在枕边。

　　床上仰面躺着一个女人。

女：（语气平静）我就要死了。

男：（独白）女人一头长发铺散在枕上，轮廓柔婉的瓜子脸卧于其中。雪白的脸颊中恰到好处地透着温温血色，嘴唇自然也是鲜红——怎么看都不像将死之人。然而，她刚刚却用平静的语调断然说着自己死期将至。我也对此毫不怀疑。

　　男人探过身子，低头俯视女人。

男：是吗，就要死了吗？

　　女人睁开眼睛。

女：当然。

男：（独白）那是一双莹润的大眼睛，两排长睫毛之间一团漆黑。漆黑的眸子中鲜明地映出了我的样貌。

差不多就是这样。这个和之前的有什么不同？你说几个关键点。

更容易分辨了。

嗯，容易分辨很重要。还有呢？

台词部分和其他部分更容易区分了。

没错。剧本的第一步，就是明确区分登场人物的台词与其他描写部分。不然，到时候演员都不知道该从哪里读到哪里。

也就是说，话剧剧本是指定演员的台词和动作的?

对。你理解得越来越快了嘛。不过，除了指定台词和动作之外，还有一个重要的地方，知道是哪儿吗?

不知道。

别张嘴就不知道，你就不能好好思考一下再答吗?绕这么一个大圈子解释给你听还不是为了你好。和小说相比，剧本明显多了内容，你把它们找出来。

呃……“晚上，一间屋子里”吗?

对，就是它。认真起来还是有两下子的嘛。“晚上，一间屋子里”，也就是指定时间与地点。没有这个，舞台应该如何布置，照明应该怎么调整，大家就全都搞不清楚了。

原来如此。为照明人员指定时间，为舞台布景人员指定地点，为演员们指定台词和动作，是这个意思吧?

对，基本是这样的。那么，换成游戏剧本知道该怎么做了吧?

嗯，大概吧……

啊，到时间了，我要去客户那儿开会了。

诶?

剩下的就当是作业，把这篇小说改写成有声小说的形式。

诶……啊，好的。

说完，前辈便像一阵风似地离开了。

0–7
游戏剧本的格式




前辈，我写好了，您看看。

前辈那边客户打来的洽谈电话一个接着一个，我好不容易找到个空档交作业。

※ 画面全黑。

我做了一个梦。▼

※ 显示一个夜晚的房间。

我抱臂坐在枕边。▼

被窝里仰面躺着一个女人。▼

※ 显示仰面躺着的女人。

她平静地说。▼

女：我就要死了。▼

※ 音乐响起。

女人一头长发铺散在枕上，轮廓柔婉的瓜子脸卧于其中。▼

雪白的脸颊中恰到好处地透着温温血色，嘴唇自然也是鲜红。▼

怎么看都不像将死之人。▼

然而，她刚刚却用平静的语调断然说着自己死期将至。我也对此毫不怀疑。▼

于是我探过身子，低头俯视着她，问：▼

※ 显示女人脸部的俯视照，眼睛闭着。

男：是吗，就要死了吗？▼

※ 女人睁开眼睛的动画。女人的眼睛大而莹润，两排长睫毛之间一团漆黑。

女：当然。▼

那是一双莹润的大眼睛，两排长睫毛之间一团漆黑。▼
漆黑的眸子中鲜明地映出了我的样貌。▼


嗯，最低限度的要求都达到了。话说这个“▼”是什么意思？


啊，一般的有声小说都会有这样一个“点击继续阅读”的标志，我就模仿了一下。


行，这个可以。

说着，前辈又拿出一张纸。

CG01“黑屏”

我做了一个梦。▼

CG02“房间（夜晚）”

我抱臂坐在枕边。▼
被窝里仰面躺着一个女人。▼

CG03“躺着的女人”

她平静地说。▼

女：“我▼就要死了。”▼

　　BGM01 开始

女人一头长发铺散在枕上，轮廓柔婉的瓜子脸卧于其中。▼
雪白的脸颊中恰到好处地透着温温血色，嘴唇自然也是鲜红。▼
怎么看都不像将死之人。▼
然而，她刚刚却用平静的语调断然说着自己死期将至。▼
我也对此毫不怀疑。▼
于是我探过身子，低头俯视着她，问：▼

　　CG04“女人闭着眼的俯视照”

男：是吗，就要死了吗？▼

　　动画：CG04“女人闭着眼的俯视照”中的女人睁开眼睛

女：当然。▼

那是一双莹润的大眼睛，两排长睫毛之间一团漆黑。▼
漆黑的眸子中鲜明地映出了我的样貌。▼


指定消息显示速度、指定动画、指定影片，还有区别背景 CG 与事件 CG 等，这些细节问题等你干这行时间长了想不记住都难。所以啊，现在做到这个水平也算合格了。


我说前辈，您也太坏了。既然有这份稿子，为啥不早点给我看啊。


不管什么事，自己思考都是最重要的。这样也会记得更牢固。要是直接教给你，你转眼就忘了。


是吗？


是的。

**啊，对了前辈，这篇文章是谁写的啊？**

**这是夏目漱石的《梦十夜》。**

**呃，知道了好像也没什么用。不过话说回来，我还是第一次把这类文章改写成剧本，真从中学到了不少东西。**

**是吗？那就好。来，再写一个试试吧。**

**诶？**

就这样，我向剧本创作这一漫长旅程迈出了第一步。

*　*　*

至此，我们通过职场新人“我”与“前辈”的对话，简单看了一遍剧本创作的流程、思路以及术语。不过很可惜，“我”与“前辈”这轻松诙谐的对口相声到此就结束了。

从下一章开始，我们要正式了解游戏剧本的主要成分。第 1 部分涉及“主题”“故事”“角色”和“世界”，第 2 部分和第 3 部分分别讲“结构”和“文本”。

第 1 部分

游戏剧本的主要成分

How to write a game scenario

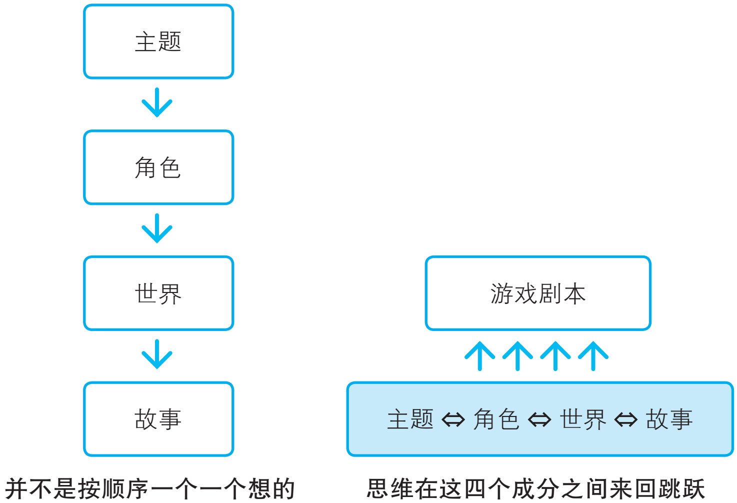
导　读

第 1 部分将按顺序讲解游戏剧本的“主题”“故事”“角色”和“世界”四个主要成分。不过要注意的是，实际创作剧本时，这四个主要成分并不是按照顺序逐一完成的。

四个主要成分的创作是同时进行的。

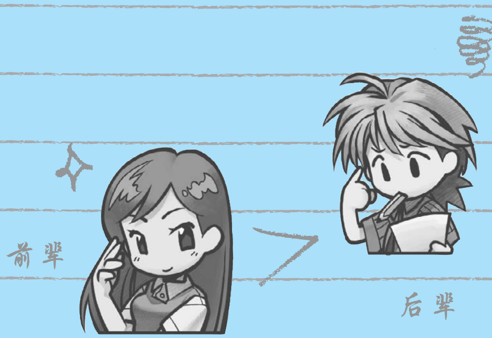
考虑世界的时候，顺便可以考虑角色的设定，比如“往这个世界设定里放入其他剧本中的角色会怎么样?”“这个角色可以有这样一个故事”“我想体现这个主题，应该设置一个什么样的故事呢?”总而言之，创作剧本的过程中，思维是在这四个主要成分之间来回跳跃的。

希望各位谨记这一点，最好打乱顺序阅读本部分。



第 1 章

主题与故事



How to write a game scenario

1-1
游戏剧本的创作流程



纵观游戏剧本的创作流程

首先让我们来简单了解一下游戏剧本的创作流程。

请看下页这张图。游戏剧本的成型过程大致分为两个阶段。一是“策划阶段”，在这个阶段中，游戏将确定大致的内容和方向性。此时，要逐个敲定“这是一款什么样的游戏”“有什么样的主人公”“玩家以什么为目标来享受游戏”等根本问题。制作人（producer）、计划员（planner）、总监（director）等“为整个游戏负责”的人是这个阶段的参与者。在策划阶段还要确定游戏的预算规模。也就是说，“策划阶段”是确立游戏的根本与根基的过程。并不是一上来编剧就可以天马行空地自由发挥。

待“策划阶段”大致确定游戏内容之后，才进入“游戏剧本的制作阶段”。只有进入了这个阶段，编剧才可以开始写游戏剧本。“策划阶段”之所以摆在“剧本制作阶段”前面，是因为写游戏剧本之前基本都要先“策划”。游戏剧本是循着策划内容创作的。

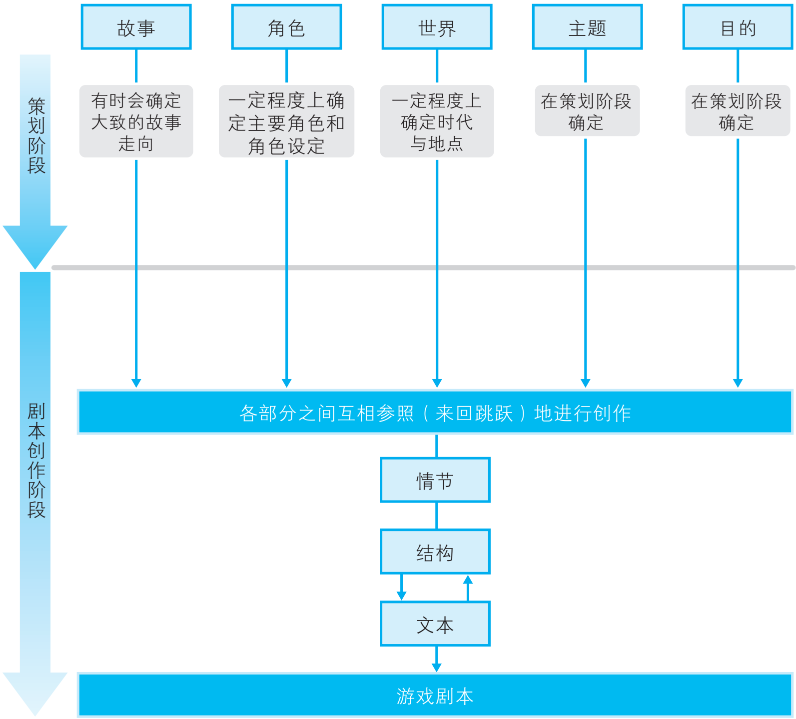
从图中可以看出，与游戏相关的重要事项基本上在策划阶段就已有结论。编剧如果同时还兼任策划，或者能够参与策划，那么将参与游戏开发的所有流程。当然，这也因公司而异，如果游戏开发涉及多个团队，那么情况将更加不同。

以笔者为例，笔者任职于游戏软件公司的时候，基本都是从策划阶段开始参与游戏开发的。但是，有时候项目的出发点只是上司一句“做个掌机解谜游戏的策划案来看看”，并没有明确的目标。笔者转为自由

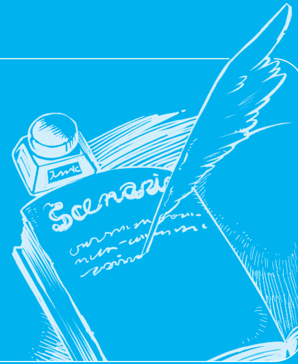
编剧之后，基本没再参与过策划，绝大多数时候都是从下图的剧本创作阶段开始参与开发的。

游戏软件公司外包剧本工作有诸多理由。比如公司内人才资源不足，外包出去能节约成本，还有就是相信“高手在民间”，等等。

本章，我们将讨论与主题、故事、目的相关的问题。



1–2
主题



“最强”这个词能让你联想到什么？

高田延彦[1]曾说过，格斗技术团体 PRIDE[2]的主题是“最强”。该团体以“六十亿分之一”的宣传语在全世界寻找最强的男人，让他们在“世界最顶尖的舞台”对战、竞争。

在 PRIDE 的官网上，曾写着“一切格斗技术的豪强都能在限制极少的统一规则下竞争‘最强’称号”。也就是说，PRIDE 就是循着“最强”这一主题制定规则，吸引着全世界的格斗家们。

主题的类型

根据表达方式不同，主题可以分成下面两种类型。

- 用一个词来表达的主题
- 用一个长句来表达的主题

一种就像 PRIDE 的主题“最强”，用一个词就能概括。比如“友情”“纯爱”“复仇”，总之可以用某个抽象的词来表达。这个词要抽象，因此“铅笔”“蔬菜”等词便很难成为主题。至少也要像“镜子”“日

① 综合格斗家，是日本综合格斗的象征，有着“平成格斗王”的称号。——编者注

② PRIDE 是一个在日本运作并辉煌了近十年的职业综合格斗团体，其全盛时期赛事的规模至今都没有被超越。——编者注

本”这样有可发散的内容才行。

这些词就像一面旗帜，能使游戏带给人一定的印象，并赋予游戏一定的方向性。拿 PRIDE 来说，“最强”就为规则的内容以及登场格斗家的类型赋予了一定的方向性。相对来说，与 PRIDE 同属一家运营公司的 HUSTLE（哈士路）就是一个娱乐性较高的团体，曾请过前职业拳击手葛兹石松和狂言师和泉元弥①。之所以 HUSTLE 请了他们而 PRIDE 没有请，就是因为 PRIDE 的主题是“最强”。

那么，用长句来表达的主题又是什么样的呢？有些听起来比较像广告语，比如“在城市飞驰的疯狂出租车”“在 65 535 名敌人中大杀四方”。有些则用“能……吗?”“……是什么?”之类的疑问句形式，比如“男女之间存在友情吗?”“纯爱是什么?”“超越时空的复仇是什么?”面对这些问题时，人们总会不自觉地去思索答案，所以这种形式很值得我们重视。

这里举一些电影的例子。《星球大战》的主题是“发生宇宙战争的话会怎么样”,《蜘蛛侠》的主题是“平庸男子变成蜘蛛人的话会怎么样”。此外在游戏方面,《逆转裁判》② 的主题是“主人公是菜鸟辩护律师的话会怎么样”。

主题分为两种，但总体而言，凡是能使游戏给人一定的印象，并赋予游戏一定方向性的关键词或句子，都可以是主题。



主题

能使游戏给人一定的印象，并赋予游戏一定的方向性。

---

① 葛兹石松与和泉元弥的职业都是演员。狂言是日本传统戏剧，常与能剧合在一起称为能乐。——编者注

② 法庭辩论题材的系列游戏，由日本 CAPCOM 股份有限公司制作。——编者注

1–3
故事



什么是故事

有了主题，只能算在纸上画了个饼。再怎么高呼“友情——友情——”，那也只是个题目而已，人们会说：“然后呢？友情怎么了？”

于是，接下来我们需要把主题的内容“讲述”给别人听。“讲述”就是先说“很久很久以前……”，然后说“老爷爷和老奶奶幸福地生活着”，让人物登场，再给世界一个设定，总之就是把内容从头到尾地讲给对方。在“讲述”的过程中，“主题”就会被潜移默化地传递给玩家。这就是“故事”。所谓“故事”，就是用来表达主题的内容。

主题有了“故事”这个搭档，才能变成“可以吃的饼”。

Point

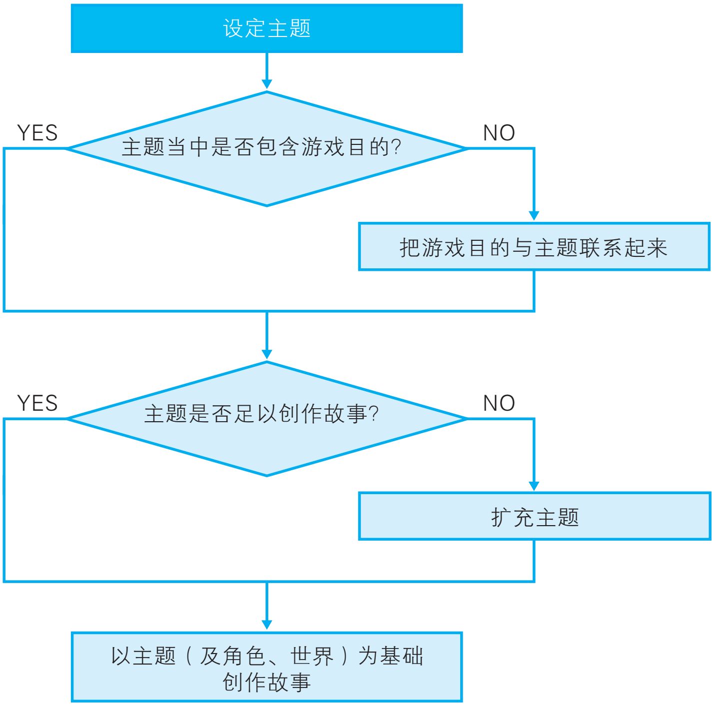


故事
用来向玩家表达主题的内容。

从设定主题到创作故事的流程

我们先来看看从设定主题到创作故事的流程。

下面按照流程图进行说明。假设这里设定的主题是“最强”。于是，第一个问题“主题当中是否包含游戏目的”就先拦住了我们的去路。单独“最强”一个词语并不能表现出任何目的，所以这里需要把游戏目的与主题联系在一起，比如“击败最强的敌人”。



第二个问题是“主题是否足以创作故事”。这个答案就因人而异了。比如单就“爽快感”一词，有的人脑中就能浮现出故事，有的人则不能。能说出“爽快感？不就是那个吗！故事这样写如何?”的人大多天赋异禀，就上面的流程图来说，他们完全可以一路下来全选 YES。心想“爽快感？这怎么写啊?”的人请跟着笔者继续往下阅读。

把游戏目的与主题联系起来

这里将流程图中“把游戏目的与主题联系起来”一项拿出来细讲一下。这项工作出现在游戏目的与主题毫无关联的时候。比如游戏的主题是“失恋”，而我们参考游戏目的时，却发现游戏目的是“向地底深处挖掘，躲避地底人，寻找埋藏在地底最深处的宝藏”。这样一看，很显

然，主题没有涵盖目的。你想说没有人会傻到把这种游戏的主题定为“失恋”？那可不一定，毕竟这样做有时也能创造出趣味性（当然有时并不奏效）。

接下来，我们试着把目的与主题联系起来。首先要抓住目的的关键。游戏的目标物是“宝藏”，于是可以将“宝藏”与“失恋”联系起来。比如主人公的失恋对象说“把宝藏给我，我就跟你复合”，或者宝藏是主人公准备送给恋人的礼物，结果被敌人（地底人）抢走了，这导致主人公被恋人抛弃（不过这种女朋友白给我都不要）。

把这些综合一下，游戏目的就变成了“宝藏被地底人抢走，主人公为了让女朋友回心转意，向地底深处挖掘，躲避地底人的袭击，寻找埋藏在地底最深处的宝藏”。不过说实话，这个目的有点长……

将游戏目的与主题联系在一起之后，故事也就自然而然地浮现出来了。这里的重点在于，游戏主题对游戏目的起到一个补充强调的作用。将“宝藏”这一目的设置为主题“失恋”的原因，让主题与目的有了更加牢固的联系。如果改成“主人公受失恋的打击，决心寻找埋藏在地下的宝藏”，就成了简单的造句，二者仍然没有联系到一起。

在“主题”与“游戏目的”分家的情况下写剧本时，我们会发现一个很讨厌的现象，那就是越追求主题，就会越偏离游戏目的。为了避免这种情况发生，在设定主题的阶段，一定要将主题和游戏目的紧紧联系在一起。



把游戏目的与主题联系起来
把游戏目的与主题联系起来能帮助我们创作故事。

扩充主题

再来考虑一下如何扩充主题。

假设游戏的目的是“成为魔兽画家，为全世界的魔兽画肖像画”，

游戏的主题是“毅力”。如果单独一个“毅力”想不到怎么写故事，那么可以适当扩充主题，给写故事一点提示。比如把“毅力”和“画家”拼在一起变成“画家的毅力”，可以发散出“没有毅力当不成魔兽画家，因为要先把魔兽打趴下才能跟它们签订模特合约”或者“魔兽非常难找，必须有毅力才行”等想象。总之，如果想不到故事，就在主题上多做文章。



扩充主题的方法

给主题添加词语，可以帮助我们创作故事。

1–4
主题与故事



从主题导出故事

接下来，我们看看如何从主题导出故事。下面采用的方法是从主题出发，发挥一连串想象，从中引出整个故事。

假设主题是“能逃出丧尸横行的大宅吗”，那么我们首先可以想到的是“为什么会出现丧尸”，进而引出“生物灾害（生物学研究过程中使用或产出的病原体导致的灾害）导致丧尸大量出现”的故事开端。没错，这个内容正是来自 CAPCOM 某著名恐怖类游戏。接下来，我们从“能逃出丧尸横行的大宅吗”中的“逃出”二字来发散思维，比如由“主人公为什么会出现在这个丧尸横行的大宅，又为什么要从中逃出呢”的疑问，可以想到答案是“主人公要探查出现大量丧尸的原因”。那么，“主人公又为什么要探查这个原因呢”，那是因为……以此类推，便能获得一连串故事。

这是创作游戏中的故事的基本方法。顺便提一下，编剧在进行这项工作的同时，游戏策划也会开始制作游戏说明书，设计与丧尸的战斗系统、武器类型、弹药限制等内容。

Point

创作故事的方法
从主题出发，发挥一连串想象，从中引出整个故事。

创作故事的材料

有些时候，主题已经确定，我们却迟迟想不出故事；或者从策划阶段便参与开发，结果不知道从零开始创作一款游戏该如何下手。这个时候，不妨查一查资料。资料分为以下三种。

- 话题库、创意库
- 图书、游戏、电影、报纸、杂志的报道等
- 角色和世界的设定

使用话题库、创意库

这种方法的效果取决于平时的积累，它要求我们平日里把遇到的能成为话题的主题或创意都记录下来，随身带一个“话题笔记”，把想到的东西都写在里面。我们要时常留心周围，一旦有能用到的话题，或者谁说了什么有趣的事情就立刻记下来，像这样慢慢积累话题库。

讨厌记笔记的人也可以直接记在脑子里。笔者曾经也有这么一个话题笔记本，但现在已经不用它了，因为回头再读的时候总觉得上面写的东西让人一头雾水。并不是笔者字写得不好。究其原因，大概是写的时候觉得有趣的东西，过一段时间再看，就不是那么回事了。这件事给了笔者一个教训，那就是“打铁要趁热”。

借鉴原型

这是最“好用”的方法。图书也好，游戏也好，电影也好，报纸、杂志的报道也好，把自己觉得能用的素材抠出来用。

从报纸、百科全书、历史事实等资料中寻找创意时，查得越多，新的发现也就越多。这种方法不但行之有效，还充满乐趣。笔者也是一开

始查就停不下来，结果把撰写本书一事拖了好几个月。

不过，借鉴原型还是有需要注意的地方的。如果把别人创作的游戏内容原封不动地拿过来当自己的点子，这就成了“抄袭”。界定“抄袭”是一件非常难的事情，这里建议大家从小说、电影等有别于游戏的艺术形式中选择自己觉得好的创意加以借鉴，并进行游戏层面的创作处理。

另外，在同一艺术形式下，以年代久远的东西作为基底，也比较容易为世人所接受。这就是所谓的“致敬”或“脱胎换骨”。比如相传莎士比亚的《罗密欧与朱丽叶》就是以亚瑟·布鲁克（Arthur Brooke）的叙事长诗《罗梅乌斯与朱丽叶的悲剧史》（*The Tragicall History of Romeus and Juliet*）为原型的。

借鉴优秀的原型来编写原创作品让人受益匪浅。在此过程中，如果你能做到不断注入新的创意与风格，那终将升华出谁都无法模仿的作品。

使用角色和世界

故事除了可以来自主题，还可以来自角色和世界。假设现在有这样的一个角色设定：老太太高中生。这个角色设定听着很烂，但总比没有强。此时很容易联想到“年龄有差距又怎么样”之类的主题。

自己能够左右角色设定的时候，可以先设定角色再考虑主题。关于这方面，各位请参考 3-8 节“根据角色创作故事”。另外，第 4 章中讲的“世界”也是同样道理，一样可以先设定世界再考虑主题。

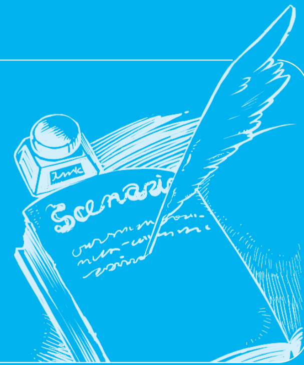
Point

创作故事的材料

- 使用话题库、创意库
- 借鉴原型，参考报纸等的报道
- 使用角色和世界

1–5

如何表现主题



主题不能写在剧本里

大部分剧本创作入门书里都会有这么一句话：主题不能写在台词里。

这是什么意思呢？以《勇者斗恶龙Ⅴ》为例，主人公结婚生子，有了家人，主题可以说是“家人”。这会儿如果让某个登场人物，比如让孩子说“爸爸，家人是宝贵的，我们要珍爱家人哟”，玩家会有一种难以言表的不适感。又或者说，在一个以“纯爱”为主题的游戏中，女主角对主人公说“我喜欢纯爱”，你也会觉得“哪里不太对劲”吧？闹不好玩家会觉得“哪里不太对劲”才是游戏的主题。所以主题还是应该用故事来体现。像这样让角色把主题挂在嘴边，肯定会浇灭玩家的游戏热情。主题不应该放在嘴上说，而是要在游戏过程中让玩家自然而然地感受到。

那么，既然不能写在台词里，又该怎么表现主题呢？方法有两个。

- 通过角色的选择与行为表现
- 通过故事的发展表现

通过角色的选择与行为表现

假设现在有一个游戏，其主题为“爱与正义的两难选择”。游戏类型为推理，主人公是个侦探。主人公通过推理找到了犯人，但犯人居然

是自己的恋人。现在，负责案件的刑警、几名嫌疑人以及主人公的恋人都在场。



全场人屏气敛息，等待主人公说出犯人的名字。此时屏幕上出现了下面这样的选项。

< 主人公 > 找出了真正的犯人，真正的犯人是……

　　选项 1. 告诉刑警真正的犯人的名字

　　选项 2. 告诉刑警其他嫌疑人的名字

　　选项 3. 牵着 < 恋人 > 的手逃跑

选项 1 是舍弃爱情选择正义。

选项 2 是舍弃正义选择爱情。这样虽然能避免恋人被捕，但是一个无辜的嫌疑人将会背上本不属于自己的罪名。

选项 3 是既不想将恋人交给警方，又不愿意让无辜的人顶罪。

出现这样的选择后，玩家将面对“守护恋人（爱情）”与“告发真

正犯人（正义）”之间的抉择：是守护恋人（选项 2），还是公事公办，犯了罪就该接受惩罚，法律面前一视同仁（选项 1），又或者虽然所有证据都指出恋人是真正的犯人，但自己不认可这个结果，总而言之带着恋人走为上策（选项 3）。此时，玩家将能深刻体会到“爱与正义的两难选择”这个游戏主题。

通过故事的发展表现

接下来，我们看看分别选择了各个选项之后，故事会如何发展。

选择选项 1“告诉刑警真正的犯人的名字”后，恋人无力地垂下头，慢慢转向刑警，交代事情的真相，承认自己是真正的犯人，然后进入结局。

选择选项 2“告诉刑警其他嫌疑人的名字”后，嫌疑人坚称自己是无辜的。结果现场没能确认谁才是真正的犯人，案子进入死胡同。主人公将真相埋藏在心里，回归了日常的生活，游戏进入结局。

选择选项 3“牵着 < 恋人 > 的手逃跑”后，主人公一边逃跑，一边向恋人询问真相。最终恋人承认自己的犯罪事实，主人公得知自己的恋人真的作了恶。

选了选项 3 之后，主人公有一段自问自答：选择“爱情”，那么真正的爱情是“让恋人远离罪责，不让她接受惩罚”，还是“劝恋人自首，让她弥补罪恶”呢？此时，前面通过选项表达的“爱与正义的两难选择”将以一种更深刻的形式再次摆在主人公面前。

又或者，可以导出“选择爱情与选择正义其实是相同的”的结论。

根据玩家以往的行动，还可以让同一个选项产生不同的结果。比如选择选项 3“牵着 < 恋人 > 的手逃跑”，如果在前面的故事中，玩家一直选择主人公珍视恋人的选项，则二人将成功逃亡，进入好结局（good ending）。反过来，如果一直选择疏远恋人的选项，则“恋人将甩开主人公的手，亲口承认罪行，被警察带走”，进入坏结局（bad ending）。

不论选择哪一种故事的发展，玩家都能从不同角度体会到“选择爱情还是选择正义”的游戏主题。



在剧本中如何表现主题

- 通过角色的选择与行为表现
- 通过故事的发展表现

第2章

角色



桃太郎

How to write a game scenario

2-1
角色



什么是角色

近来，角色文化已经成为一种日常，泛化得到处都是。例如，迪士尼乐园是角色文化的王国，米奇、米妮、唐老鸭等“角色”齐聚一堂，迎接游客的到来。记得有一次逛迪士尼乐园，回来路上看到一个还没去过的游乐设施。走进去才发现，这个叫作 IKSPIARI 的地方原来是个卖角色衍生产品的购物中心。为了卖角色衍生产品，迪士尼居然建了这么大的一家购物中心，笔者内心不由得感到佩服。

有一类游戏被称为“角色游戏”，就是拿现有角色当游戏主人公的游戏，通常含有内容不怎么样、全靠“卖噱头”赚销量的意思。用玩家的话说，这类作品“就是一款角色游戏而已，系统一塌糊涂”。

以前曾有过一个叫“海螺鹏”的角色商品，后来因为吃官司停止销售了。海螺鹏为什么会吃官司？据说是侵犯了版权。这个海螺鹏，是海螺小姐和傻鹏爸爸的合体。这里的傻鹏出自赤冢不二夫创作的漫画《天才傻鹏》，他爸爸也是这部漫画的主人公，是一个露着鼻毛、绑着头带的大叔。海螺小姐则是长谷川町子创作的漫画《海螺小姐》中的主人公。

海螺鹏的作者声称这是他原创的人物，但法院并不认可。这也是当然，海螺小姐的非洲发型加上笨鹏爸爸那极具特色的鼻毛让海螺鹏怎么看都是二者简单合体的产物。就连名字都是“海螺”加“鹏”。这不算抄袭还能算什么？不过，别看海螺鹏是两个角色简单的合体，销量居然还不错。

看来，角色中蕴藏着某种神奇的魅力。

角色的定义

首先要给“角色”这个词下定义。游戏剧本中的角色指拥有个性、目的、意志、感情并依此生活、思考和行动的个体。《现代汉语词典》（第 7 版）是如下这样解释“角色”的。

> ①戏剧、影视剧中，演员扮演的剧中人物。
>
> ②比喻生活中某种类型的人物。

剧本里的角色应该属于解释①。只不过在游戏世界中，发挥重要作用的角色不一定是人类，有些作品里甚至主人公都不是人类，所以我们刻意避开词典中“剧中人物”一词，转而用了上面的定义。下面再看看定义里的“个性”在字典里是怎么解释的。

> ①在一定的社会条件和教育影响下形成的一个人的比较固定的特性。
>
> ②事物的特性，即矛盾的特殊性。

个性的英文是 personality，源自拉丁语的 persona。而 persona 原本指剧中演员戴的面具，后来逐渐发展为在剧中演绎的形象，再引申为演员自身或人类所拥有的性质的总体。

所以，角色是“形象与性质的总体”，所谓创作角色，无外乎设定形象与性质。

Point

角色

拥有个性、目的、意志、感情并依此生活、思考和行动的个体。

创作角色

设定角色的形象与性质。

角色推动故事发展

角色的意志、目的、感情、行动是推动故事发展的原动力。游戏剧本不能停滞不前，而不断向前的动力要由角色来提供。有了角色，故事才能推进。

能否着重表现角色的目的与意志。
如何表现角色向着目标奋勇前进。

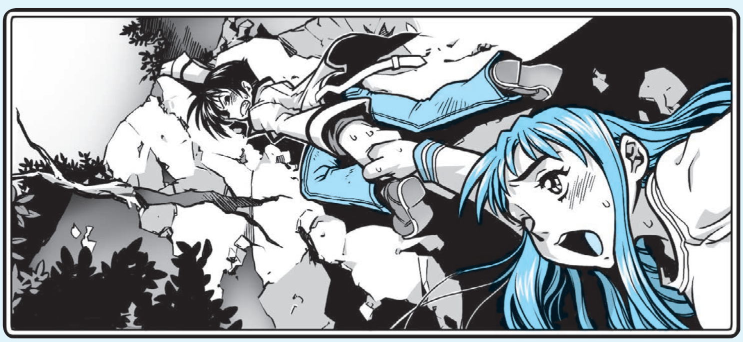
上面这两点是最能看出编剧水平的地方。

纠葛

角色是存在“纠葛”的。纠葛是强烈体现角色意志、目的和感情的有效手段。

所谓纠葛，就是人与人的对立。有些时候也用来形容在内心的几种互斥欲求之间难以抉择的心境。也就是说，纠葛有战斗、对立、竞争和冲突等外在形式，也有“内心的烦恼”这种内在形式。

下面就是一个内在纠葛的例子。



突如其来的一阵强风从万丈谷底袭来。

只听 < 女主人公 >“啊”地一声，脚下一时没能站稳，向黑咕隆咚的深渊坠去。危急之际，我一把抓住了 < 女主人公 > 的手。然而下落的惯性毫不留情地将我也拉了下去。万幸，在最后关头，我的另一只手死死扣住了悬崖边。

< 女主人公 >：够了，< 主人公 >……

< 主人公 >：诶?

< 女主人公 >：不要……再管我了……

< 主人公 >：< 女主人公 >？

< 女主人公 >：放手吧，求你……

< 主人公 >：< 女主人公 >！

< 女主人公 > 拼命扭动身子，想挣脱我的手。我……

选项 1. 死死抓住 < 女主人公 > 的手，绝不放开

选项 2. 理解 < 女主人公 > 的想法，放开她的手

选项 3. 放开扣住悬崖边的手

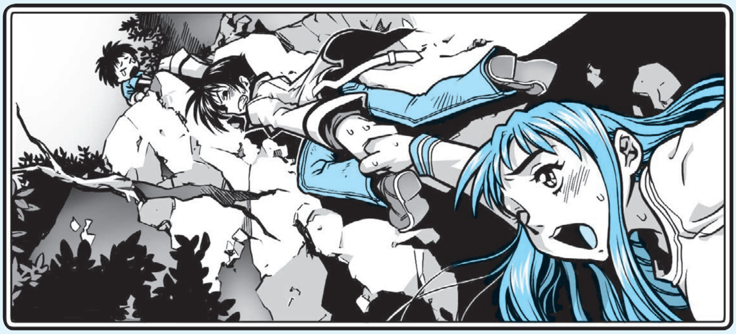
故事很老套，但非常容易理解。此时主人公处于两种感情的纠葛之中。一种是女主人公“不希望主人公死”的感情，另一种是主人公自己“不想让女主人公死”的感情。这就是内在纠葛。

面对这个纠葛的主人公如何选择和决断将影响故事接下来的发展。

不过，这个例子有一点牵强。本来是想让玩家在“与女主人公一起死”和“自己独活”之间纠葛，但除非玩家胡闹，否则绝不可能选对女主人公见死不救的选项。

更准确地说，玩家是在选择选项 1（无论如何绝不放手的意志）还是选项 3（两人一起死的意志）之间烦恼。然而这种选择严格说来又算不上纠葛，因为两个选项都源自对女主人公的珍视。

于是我们让 < 主人公 > 和 < 女主人公 > 之间再有一个孩子，并且孩子正在悬崖边上哭泣，看看现在怎么样。



我怀里抱着 < 孩子 >，后背紧贴绝壁，与 < 女主人公 > 小心地前进着。

突然——

一阵强风从万丈谷底袭来。

只听 < 女主人公 >“啊”地一声，脚下一时没能站稳，向黑咕隆咚的深渊坠去。

危急之际，我一把抓住了 < 女主人公 > 的手，另一只手将 < 孩子 > 推向崖顶，顺势死死扣住悬崖边。“喀拉”一声，两人的体重全都集中在了我的手指上。

崖顶的 < 孩子 >“哇”地哭了出来。他一边哭一边喊着 < 女主人公 > 的名字。

< 女主人公 >：够了，< 主人公 >……

< 主人公 >：诶？

< 女主人公 >：不要……再管我了……

< 主人公 >：< 女主人公 >？

< 女主人公 >：放手吧，求你……

< 主人公 >：< 女主人公 >！

< 孩子 > 的哭声越来越响。

< 女主人公 > 拼命扭动身子，想挣脱我的手。我……

选项 1. 死死抓住 < 女主人公 > 的手，绝不放开

选项 2. 理解 < 女主人公 > 的想法，放开她的手

选项 3. 放开扣住悬崖边的手

此时，虽然女主人公对主人公说的仍然是“不要再管我了，放手吧，求你……”，但“求你”两个字的意思明显深了一层。之前只是求主人公放手，而现在又多了“求你照顾我们的孩子”这一层意思。

这样一来，主人公的纠葛就比前面的例子强了许多，而且是我们想要的“放手还是不放手”的纠葛。

Point

纠葛

强烈体现角色意志、目的和感情的手段。

纠葛的种类

- 战斗、对立、竞争和冲突等外在纠葛
- “内心的烦恼”等内在纠葛

角色的魅力与行动原则

角色一定要有魅力。那么，什么样的角色才算有魅力呢？这东西要是有明确答案，这世上也就没什么难题了。至少我们知道，平庸的角色是无法让玩家代入感情的。

特别是对于游戏而言，主人公大多与玩家同化，所以其行动原则绝对不可以牵强。不然，玩家会觉得跟不上节奏。

牵强的行动原则多源于编剧创作剧本时的投机取巧。有些时候，没有向玩家提示足够的关键信息也会引发这一问题。

一旦出现“这游戏的故事完全是编剧由着性子瞎写的，根本不顾玩家的感受”这种评价，那这个剧本就算是失败了。并不是说由着性子写就一定是坏事，但必须给玩家足够的信息或者设置合适的情境，让玩家与你的“性子”产生共鸣才行。

Point

角色牵强的行动原则会影响玩家玩游戏的热情

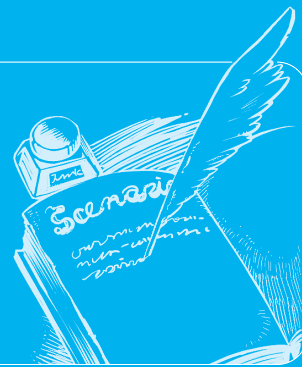
创作角色的 3 个重点

创作角色时需要注意以下 3 点。

1. 角色有魅力且富有个性
2. 在不同角色的定位上多花心思（避免角色定位重复）
3. 角色的目的、意志、感情和行动都要与故事联系起来

第 1 点是角色设定的相关问题，第 2 点是角色定位的相关问题，第 3 点是角色与故事关联性的相关问题。笔者将从下一小节开始逐一讲解这 3 个重点。

2–2
角色设定



角色设定表

创作角色时，为了提升工作效率，建议将与角色相关的一些项目列成表，向里面逐一填写信息。这张表称为“角色设定表”或者“角色表”。

在游戏开发现场，角色设定表能有效帮助原画师设计角色形象。这是因为，有了角色设定表，原画师即便没有通读剧本，也能获得设计角色形象时所需的绝大部分信息。也就是说，即便剧本尚未成型，我们也可以让原画师开始设计角色形象。毕竟在游戏开发现场，让原画师设计角色形象时，往往没有已完成的剧本可供参考。

不光是这种略显消极的理由，其实角色形象设计的完工对正在创作剧本的编剧而言是一种良性刺激。比如游戏在发售前举行对角色的投票，负责排在倒数第一名的角色的编剧会在剧本上倾注更多精力，力求靠剧情来翻盘。

角色经设计师之手“可视化”后，编剧能够透过角色重新审视故事。这样做能刺激编剧的灵感，增加写出新创意或更有趣的剧情的可能性。

有关角色设定的项目因游戏内容而异，下面是一些基本的项目。

名字：
年龄：
职业：
相貌：

（续）

头发：
体格：
服装：
性格：
特技：
弱点：
口吻：
剧本上的设定：

下面我们来逐一说明各个项目。

名字

我们常说“人如其名”，可见名字能有效体现角色的特征。听到“玛利亚”这个名字，没人会想象出一个大叔。如果说叫“冈萨雷斯”的角色是一位楚楚可怜的少女，恐怕也没几个人能想出她长什么样子。如果把《最终幻想 X》里有着一副野兽面孔的角色“基马利”改名叫“阿芙洛狄忒”，相信是个人都觉得别扭。

当然，有些时候我们为了制造这种反差效果，也会特意起一些奇怪名字。不过，这同样证明了“名字本身就能让玩家产生对角色的印象”。举个比较有代表性的例子，某游戏的剧情中先提到了“小明”这个名字，后来这个人物登场的时候，大家惊讶地发现她居然是个女孩子。正因为人们脑中潜在地认为“小明”是男性的名字，才会有这种效果。

现实中，很多人名都能让人联想到该人物的形象。比如坂本龙马、伊藤一刀斋、田中角荣，每个名字都非常符合人物形象。

艺人的艺名可以说也是为了让名字与形象一致。据说奥菜惠的本名是三树贵惠；玛丽莲・梦露本名诺玛・珍妮・莫特森；泉品子本名武本小夜；弗雷迪・默丘里本名法鲁克・布勒萨拉；石阪浩二本名武藤兵吉。

他们的艺名都比本名更能体现本人的个性。

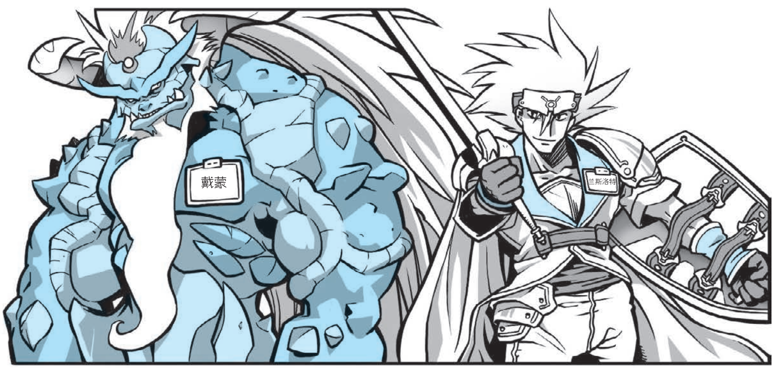
名字能够决定角色印象的重要原因之一就是“发音”。

比如阅读外国故事时，对于一些初次听到的名字，我们也能感到“像是个女性的名字”或者“这人一定很强”“听名字就聪明”“一听就是坏人”等印象。《哈利·波特》系列中的“伏地魔”一听就让人觉得恐怖，而主人公的“哈利·波特”这个名字，即便是初次听到也会觉得亲切。

可见，即便是我们不熟悉的外语的名字，也能使角色给我们带来一定的印象。可以认为，名字并不是通过“意思”，而是通过“发音”左右着我们对角色的印象。

比如，按拼音来说，名字中有 g 或 d 发音的角色往往给人以坏人的印象（戴蒙、格雷格、戈耳贡、魔多），有 l 则给人一种诱惑或者怪异的感觉（露露、迦楼罗、莱拉、玛丽莲·梦露），有 n 显得温柔可爱（缇娜、宁芙、娜娜、尤娜），有 p 则听起来俏皮（皮克敏、匹诺曹、皮皮、罗帕），有 t 则更像主角（哈姆雷特、亚特鲁、提达、兰斯洛特）。

名字与角色印象一致，能帮助玩家记忆角色的名字。“阿诺·施瓦辛格”这个又长又难记的名字能意外地流行于世间，想必也是因为名字的发音与施瓦辛格本人的肌肉、强健、高大等形象一致。



反过来，之所以出现“诶？那个角色叫什么来着”“那个女演员的名字特难记”等看见人却想不出名字、难以记住名字的情况，很有可能是因为“角色本身给人的印象”和“角色名字”之间存在龃龉。

笔者在出演自己编写剧本的剧目时，也遇到过能立刻想起来名字的

角色和一时间想不起来名字的角色。当时并不明白为什么会这样。现在回过头来一想，一时间想不出名字的角色，大多是在写剧本时角色设定迟迟不能让人满意、想名字也想了好久的角色。这也从反面说明了角色与名字关系的重要性。

名字之于角色，大概和标题之于作品同等重要。不过当然，不符合上述规律的名字也有很多。当角色本身个性足够鲜明，给人带来强烈印象时，也就无所谓名字如何了。这种时候，反倒是角色为名字附加了额外的印象。漫画《大饭桶》[①] 里的山田太郎就是个例子。这个司空见惯、毫无个性的名字被角色赋予了鲜明的个性。

记住和名字相关的这些问题对我们进行角色设定或情节创作有很大帮助。有些时候，给一个角色起好名字，就能牵出整整一个故事。

Point



名字

- 名字本身能赋予角色印象
- 发音影响角色印象

年龄

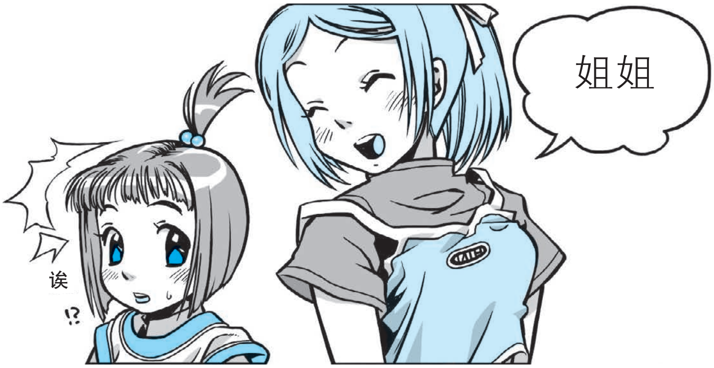
设定年龄有两个关键点，一是“表明角色之间的关系”，二是“赋予角色年龄本身具有的印象”。

表明角色之间的关系

假设我们可以按照自己的喜好随意设置某游戏登场角色的年龄。比如将妹妹的角色设置成 15 岁，将姐姐的角色设置成 14 岁。这时，我们会发现“这个角色是妹妹，年龄应该比姐姐角色小才对”，于是就需要调整年龄。这是因为，年龄的“大”“小”“相同”影响着角色之间的关系。

又比如，下面两个角色会让人觉得别扭。

① 由水岛新司创作的棒球类漫画，故事中洋溢着热血、青春和梦想，人物个性鲜明，是 20 世纪 70 年代日本经典棒球漫画。——编者注



“年龄相差多少”也很重要。相差 15 岁的兄弟和相差 1 岁的兄弟，其关系自然不同。另外，如果世界设定里规定“这个世界 15 岁成人”，那么对于 15 岁以上、15 岁以下和正好 15 岁的角色，描绘方式、其他相关角色的态度、与其他角色的关系也都会不同。

赋予角色年龄本身具备的印象

“年龄本身具备的印象”指特定年龄给人带来的特定印象。比如“14 岁”。要说 14 岁给人带来的印象，首先并不是大人，但也算不上小孩，十分难以界定。楳图一雄画了一部漫画就叫《14 岁》，可见这个年龄给人的印象已经强烈得足以直接拿来做标题。莎士比亚笔下的罗密欧与朱丽叶也只有 14 岁。他在写罗密欧与朱丽叶时，将素材书上原本 17 岁的罗密欧和朱丽叶特地改成了 14 岁。看来，14 岁是个给人带来特殊印象的年龄。

另外，17 岁与 18 岁相比，别看二者之间只差了 1 岁，印象却大相径庭。这八成与“十八禁”一词有关。然而，62 岁与 63 岁就没有多大差别。但是 59 岁与 60 岁的差别给人的感觉要比 62 岁与 63 岁的差别大一些。大概是因为 60 岁是法定退休年龄。2980 元与 3000 元的差距和 2250 元与 2270 元的差距比较起来，我们会觉得前者差价更大。同样是 20 元的差距，但千位数由 2 变成 3 时，让人觉得差价更大一些。这同样也适用于年龄。

可见，“年龄本身就能让玩家联系到某种印象”，因此创作剧本时一定要注意。

Point

年龄

- 表明角色之间的关系
- 赋予角色年龄本身具有的印象

职业

主人公具备以下设定时，你会给他安排什么职业？

放荡不羁。平时看钱办事，关键时刻重感情。
花花公子，有些玩世不恭，但该认真的时候很认真，头脑也灵光。
有远大的梦想……

若设定为现代，“私家侦探”“自由摄影师”可能比较适合这类角色。世界设定为奇幻或者时代设定为中世纪的话，“佣兵”“独行的盗贼”或许不错。这些职业本身就很符合“放荡不羁，平时看钱办事……”的形象。

然而不得不承认，这样的职业设定有些烂大街（当然，烂大街也好怎样也罢，只要剧本足够有趣，就不是问题）。

这里需要注意的，是职业本身就带有某种印象。现实世界中，人们也喜欢问“你的职业是什么？”当笔者回答说是“自由职业者”，对方的反应会是“哦……”，而如果回答说是“作家”，对方会“哇哦——”。像笔者这种弱不禁风的形象要是回答“格斗家”，对方肯定说“你骗谁？！”

可见，职业带有明显的印象，或者说先入为主的观念。给角色设定职业就是要利用这些印象或先入为主的观念。如果把角色设定成大家都熟悉的职业，那么人们就很容易将该职业原本带有的印象套在角色身上。我们可以按照职业带有的印象刻画角色，也可以反其道而行，突出反差。比如登场人物说“我是医生”，这句话出口的瞬间，角色就给人带去了某种印象。



自由职业者



医生

反过来，如果一个视人命如草芥的残暴角色是个医生，人们就会感到意外。浦泽直树的漫画《怪物》中，一名优秀的医界精英阴差阳错接受了狙击的训练。以救死扶伤为天职的医生却红着眼睛学习杀人的技术——主人公内心的纠葛不难想象，这样就能唤起读者的诸多感情。

有先入为主的印象存在，表示当我们推翻该印象时，人们更容易觉得新鲜、有趣。鸟山明的漫画《阿拉蕾》中登场的阿拉蕾这个角色就是通过给机器人套上职业“小学生”而形成的，从设定上就让人觉得有趣。

Point

职业设定要利用既有印象和先入为主的观念。

相貌

描绘相貌时有一些技巧可以用。比如描绘年幼的角色时，眼睛占脸的比例要大一些，而描绘大人的时候，眼睛占脸的比例就相对较小。又比如在描绘性感的角色时，嘴唇可以厚一点，嘴角或眼角可以放一颗痣，等等。

当然，这些就是原画师的工作范畴了，如果编剧过分插手这一部分，那就相当于在否定原画师的存在价值。我们需要告诉原画师的信息，更应该是角色“性格温柔”“怕老鼠”“前半部分是好人，后半部分背叛了主人公”等。原画师会根据这些信息来创作角色形象。如果说“鼻子小一些，眼睛占脸的面积大约这么大，嘴唇厚度是……”，恐怕原画师不会给你好脸色看。

不过，与故事相关的相貌特征还是必须提及的，比如“一只眼是假的，眼睛是黄色，很在意自己不够挺拔的鼻梁”等信息。

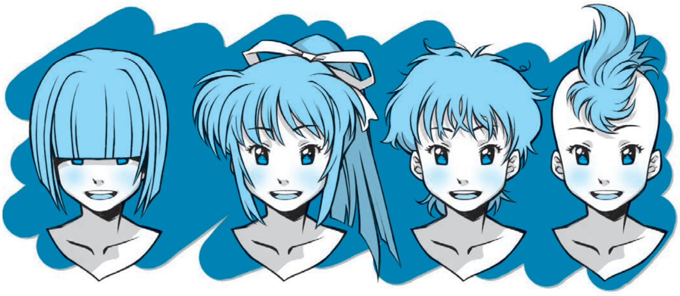


相貌的设定主要写与故事相关的特征。

头发

在明确角色外在方面，头发的地位举足轻重。在角色扮演界，角色装扮的好坏很大程度上取决于头发。说到这个，笔者在看漫画时常会发现某些角色其实相貌都是相同的，只有发型不一样。反之亦然。这就说明，发型强烈体现着角色外在的个性。

请看下面的插画。请问图中哪两个人使用了同一个相貌呢？



其实四个人都是同一张脸。笔者这么做不是偷懒，而是为了让大家

认识到，仅仅给人物换一个发型，人物的印象就能有这么大的差距。长长的刘海遮住眼睛，就会给人偏阴郁的印象，而扎着蝴蝶结的角色，看上去就很好说话，性格开朗。短发显得健康活泼，像个假小子，而最右边的莫西干少女则颇具个性，还隐约透着些无奈。此外，立起的刺头给人活泼或者具有攻击性的感觉，柔顺的秀发带来优雅、智慧、聪颖、干净的印象，而乱蓬蓬的头发则体现出角色的邋遢。

《龙珠》里的雅木茶最初以长发示人（貌似是在致敬年轻时的成龙），与布玛走到一起后换成了短发，这体现出了角色的状态变化。它是给读者的一个信号，表示雅木茶从最初的放荡、野性（最初是敌人），到与布玛交往后变得沉稳，当然也可能是在布玛的管束下野性得以淡化。

可见，发型能够表现角色的变化。现实世界中也是一样，比如与恋人分手的女孩子会突然把长发剪短，犯了错误的 AD（副导演）剃光头谢罪，中学生涂得满头发胶出现在学校会被老师撵回家洗掉。

就像《红发少女安妮》[1] 中那样，在欧美，红发是不太受人欢迎的标志（背叛耶稣的犹大、《圣经 · 旧约》里的该隐和北欧神话里的洛基都是红发）。某日本时装设计师曾在接受电视台采访时表示，建议日本女性出国时染回黑发，因为在海外，黑发是日本女性的骄傲。

白发多半是老人的形象。如果年轻人头发花白，则表示此人十分辛劳，或者遇到过重大变故，让人同情。黑发人一夜白头的故事我们也听过不少。

据说玛丽莲 · 梦露原本是黑发，后来染成了金色。这大概是为了将金发特有的“华丽、性感”等含义附加在“女星玛丽莲 · 梦露”的个性上。在日本，染金色和茶色头发的人曾在某个时期突然增多。过去，人们认为这些人要么是重金属摇滚爱好者，要么是地痞流氓。而现在，人们对这类人的印象变为了工作不是很讲究的人、从事创作的人、自由职业者或是学生。

在动画界，每个角色用不同发色表现是很平常的事。这是在用发色来

---

① 由高畑勋和宫崎骏导演的动画片，改编自加拿大女作家露西 · 莫德 · 蒙哥马利于 1908 年出版的小说《绿山墙的安妮》。——编者注

如实地区分角色。《龙珠》里，角色变身超级赛亚人之后，头发（当然其余毛发也一样）会变成亮金色，这便是将发色的变化与故事很好地融合的方法。

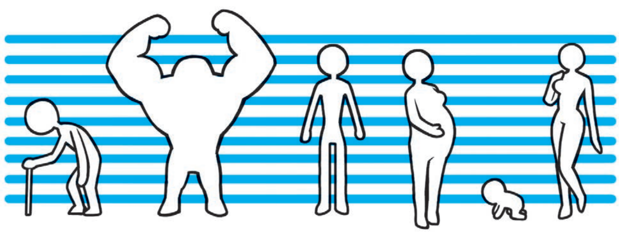
初高中生放了一个暑假回来从黑发变成了金发——这也是在表现人物的变化。

Point

头发
表现角色的内在、性格以及其变化。

体格

体格能直观地表现出角色形象，展现角色的年龄层以及状态，比如弯腰驼背的是老人，女性挺个大肚子就是孕妇，等等。



佝偻显得人性格内向，挺直腰板让人联想到军人、茶道家或者某领域的高手。O 型腿给人鲁邦三世[①]那种轻浮滑稽的印象。志村健表演的“怪老头”就是 O 型腿。

不过，有些时候体格设计太过老套也会欠缺趣味性，比如胖角色就一定是贪吃鬼，就显得陈词滥调了。这里要记住的是，角色体格的设定与相貌一样，是最直接地体现角色性格的手段。这是因为现实生活中的

---

① 日本漫画家 Monkey Punch（加藤一彦）创作的漫画《鲁邦三世》中的主人公。《鲁邦三世》于 1967 年 8 月 10 日开始连载，其动画版于 1971 年开始播放，至今仍在播放中，具有极高人气，被誉为日本国民级动漫，有着“不死传说”之称。——编者注

经验告诉我们，“体格反映着个人的生活习惯与性格”。

Point

体格

直观体现角色的年龄、状态、生活习惯、性格等特征。

服装

服装的威力大得惊人。在演艺界，有些演员换上戏服之后演技陡然上升。这是因为，换上戏服后，演员能够从视觉上把握自身演绎的角色所需的东西，对自己演绎的角色有更加明确的印象（当然有些时候只是因为换了戏服心情更好）。

笔者在出演剧目的时候，习惯先从服装开始琢磨。有些时候，剧本还没完全定下来就开始与设计师讨论。这么做当然不是因为剧本没赶上截稿日期，而是与服装设计师讨论的过程中，通过对角色进行说明，自己脑中的角色形象也会渐渐鲜明起来。

这就是为什么说服装的威力大得惊人。从服装开始琢磨能帮助我们清楚掌握角色的详细信息。首先，角色的性别、年龄会变得清晰：穿裙子的基本是女性，穿方形木屐的可能是男人。职业也可以通过服装预测：穿西装的很可能是商人，穿校服的很可能是学生，穿工装裤的很可能是建筑装修工人。不仅如此，兴趣、嗜好、性格、思维方式也能猜个八九不离十。穿带图钉的皮夹克的人可能性格富有攻击性，轻柔褶边服饰搭配蝴蝶结的多半是少女，厚重的露指手套配防弹背心多是军事迷，裤子皱巴巴、衬衫脏兮兮的人可能性格懒散，衣着朴素的人可能性格也朴实。

不过，这些都是以常识性、先入为主的观念为基础的。我们编剧该做的，是想办法打破常规，创造出新类型的角色。穿方形木屐的女白领、穿工装裤的职场精英、穿休闲夹克的军事迷、褪色牛仔裤配崭新白罩衫的流浪汉统统 OK。

Point

服装

不但能体现角色的年龄和性别，还能体现角色的兴趣、思维方式等。

性格

性格有善良、心眼坏、开朗、冷酷等，它们能够表示角色情感或行为的倾向。设定性格的时候，建议各位同时考虑“这家伙为什么会是这种性格”。设置“善良”的角色时，要想他为什么善良。比如因为被善良的父母养大，所以他善良。或者小时候是个欺负人的坏孩子，后来被欺负，体会到了被欺负的感觉，于是变得善良。总之要有根据。

考虑性格的成因能帮助我们关注角色的个人成长史。这对于将来创作故事非常有帮助。

另外，这对角色开口时的口吻也有影响。用刚才的例子，“父母善良所以善良”的角色和“被欺负后体会到痛苦并改过自新，从而变得善良”的角色在口吻上应该是有细微区别的。也就是说，事先考虑好角色性格的成因，可以让角色台词更有深度。这样创作出来的台词与直接写出来的台词或许意思上是一样的，但肯定更加贴合角色。

Point

性格

- 能够表示角色情感或行为的倾向
- 同时考虑性格的成因有助于创作故事

定位型性格

设定性格可以使角色之间的关系更加明显。

特别是像设定“父亲般的性格”“母亲般的性格”“姐姐般的性格”这样，把家庭成员的身份投映到角色性格上时，人际关系将非常直观。现实世界中，也总有那些本来年纪相仿，看上去却像“母亲”一般的朋

友。比如早期《龙珠》里的悟空是“弟弟般的性格”，《航海王》的“白胡子”爱德华·纽盖特是“父亲般的性格”，以某一家族成员来定位角色能够让角色的立场更加直观。

使用这种方法，很大程度上是因为人们的心中本就对各个家庭成员的定位有着固有印象。说到“父亲般的性格”，人们会想到一家之主、顶梁柱、严格等印象，说到“母亲般的性格”，则是稳重、保护、温柔、包容，“哥哥般的性格”或“姐姐般的性格”则给人可以依靠、可以撒娇的印象。

这种固有印象跟性格的绑定不只限于家庭内部。公司组织里可以有“总经理般的性格”“普通员工般的性格”，皇族可以有“公主般的性格”，俱乐部可以有“队长般的性格”“副队长般的性格”，动物界可以有“狮子般的性格”“猎犬般的性格”等，类似例子要多少有多少。

这种某集团内特定立场带给他人的固有印象就称为“定位型性格”。

Point

定位型性格
某集团内特定立场带给他人的固有印象。

利用定位型性格的变化阐明角色立场

利用定位型性格的变化，可以直观地体现出角色在故事中的立场。假设故事主要讲主人公的成长，我们可以先赋予主人公“弟弟般的性格”，然后随着故事发展，让定位型性格转变为“哥哥般的性格”。“弟弟般的性格”包含无知、娇气、幼稚以及成长的潜力，给人以单纯的印象。将这种“弟弟般的性格”转变为具有可靠的、经历了成长等印象的“哥哥般的性格”，可以直观地表现出故事的发展。

举个例子，《龙珠》里的悟空最开始就是“弟弟般的性格”，随着他的成长，渐渐转变为了“哥哥般的性格”。这个变化在悟空对库林的态度上得到明显体现。悟空最开始什么都不懂，是个拥有“弟弟般的性格”的角色，这一点库林和读者们都认可。等到所有人都认识到悟空的

实力已经远超库林时，悟空开始以“哥哥般的性格”对待库林。要知道，库林的年龄是比悟空大的。

可见，让定位型性格产生变化是一种向玩家表现角色成长和变化的有效手段。例子里已经很明显了，“悟空成长了”这一事实单从“弟弟般的性格变成了哥哥般的性格”上就能表现出来。

Point

通过改变角色的定位型性格，可以改变其与其他角色之间的关系。另外，可以直观体现出角色的成长和变化。

利用定位型性格让角色更具说服力

定位型性格是赋予角色的某种让人形成固有印象的性格。这里，我们进一步详细讲讲“固有印象”。

就像《金田一少年事件簿》里的经典台词是“赌上爷爷之名”，“从祖父母那里继承来的能力”也非常巧妙地利用了祖父母这一定位的固有印象。

假设现在有一个会通灵的少女，这个少女说“我爷爷能通灵，所以我或许多少也有这方面能力”，那么即便我们不知道她爷爷到底有多厉害，也会觉得这个理由有说服力。这是因为，人们对“爷爷”的固有印象与高僧、道长、隐士这种神仙般的存在给人的印象类似。另一种原因可能是它唤起了我们对隔代遗传的印象，觉得少女应该是隔代遗传了爷爷的通灵能力。

如果换成“我父亲能通灵”，其说服力就有所下降。换成“我母亲能通灵”的话，我们会发现说服力又有上升。这是为什么呢？一般情况下，“父亲”让人联想到社会性、理性，“母亲”则正相反，给人一种难以言表的、超越理性的印象，而幽灵具备的印象更接近后者。提及“有通灵能力的母亲”时，很少有人会联想到《哆啦 A 梦》里小夫妈妈那种操着方言、牵着穿衣服的狗散步的母亲形象。人们脑中浮现的应该是深谋远虑、虚怀若谷的母亲形象，或是不幸早亡的母亲形象。

定位型性格的设定就是为了利用一般人心中的自然印象。这一方式运用得当，角色的说服力将得到飞跃性提升。

Point

固有印象

不在剧本中一一说明，也能让玩家自然体会到的印象。

定位型性格在设定上的要点

安排定位型性格的时候，如果完全按照“这个角色是父亲所以用‘父亲般的性格’，这个角色是弟弟所以用‘弟弟般的性格’”来设定，那么可能会显得过于刻板，减少故事的魅力。

于是，我们可以故意给父亲角色安排一个“母亲般的性格”，以造成反差。并不是说父亲不能是父亲般的性格，只是具有母亲般性格的父亲更具新意。上面提到小夫的母亲很难让人联想到通灵能力，那么我们故意将其设定为通灵人物的话，反而能增加趣味。如果平时给这些角色安排一些错位的性格，到关键时刻让“母亲般性格”的父亲突然表现出“父亲般的性格”，小夫的妈妈突然表现出“母亲般的性格”，那就更能营造出激动人心的场面。

不过，像《巨人之星》里的星一徹那样性格必须严格套用定位的角色也有不少[1]。总之，定位型性格的使用方法不能一概而论，要具体情况具体分析。

Point

严格按照角色定位套用定位型性格会显得老套，有时需要刻意安排错位的性格。

---

① 1966 年至 1971 年连载于日本讲谈社《周刊少年 MAGAZINE》上的棒球类漫画，讲述了主人公星飞雄马经过艰苦磨炼成为顶尖球员的故事。星一彻是星飞雄马的父亲，年轻时是棒球运动员，因种种原因无法返回棒球场而留下终身遗憾，只好将希望寄托在儿子星飞雄马身上，对其实行斯巴达式训练。——编者注

特技

给角色安排某种特技，可以凸显出其与其他角色的不同。《航海王》（*ONE PIECE*）的主人公路飞吃了橡胶果实，身体能像橡胶一样伸缩自如。利用这一特性，路飞可以施展出各种“特技”攻击敌人。在与使用雷系技能的敌人战斗时，路飞那绝缘的橡胶身体还为他带来了很大优势。可见，特技是个很好用的东西，只要使用得当，就能与故事产生化学反应。

特技不一定非要是攻击技能。《航海王》中，山治的厨艺、乌索普的发明、乔巴的医术、妮可罗宾的考古学、娜美的航海术……特技的设定五花八门。另外，特技还可以是角色在故事中用以实现目标的有效手段。

给角色事先设定一种特技没有什么坏处。故事发展到后来发现特技无用武之地的话，大不了就是把特技删掉。

这里说一个笔者自己写剧本的例子。那个剧本最初的角色设定里必须有“社团”，于是我就随便填了个美术部，特技设置成画画。结果剧本写到后来，“特技 = 画画”还真发挥了重大的作用。所以，事先设定一种特技是稳赚不赔的事。

Point



特技

- 凸显与其他角色的不同
- 有助于创作故事

弱点

弱点是角色的短板、禁区（不愿被别人触及的东西）、恐惧对象等。怕爬虫类、恐高、不喜欢狭窄空间、怕母亲、怕男人（女人），或者不会游泳所以怕水，以及奥特曼变身超过 3 分钟计时器报警后会变回人

类……相当多的角色都设定了弱点。为什么呢？设定弱点有什么用呢？这是因为，给角色设定弱点能使玩家更容易把感情代入角色。

弱点能增加角色的亲近感，是感情代入的切入口。强大和善良这样的特点值得赞赏，能唤起共鸣，但会给玩家带来些许距离感。

任何人都有自己的弱点。所以，当角色有弱点时，能让人觉得更有亲近感。有亲近感表示能够代入感情。玩家把感情代入角色后，会觉得剧本中的角色更加鲜活。

Point

弱点

使玩家更容易把感情代入角色。

口吻

口吻能直接体现角色的个性，所以角色设定里建议加上口吻。

比如我们让不同角色分别表达一遍“我要杀了你”这一可怕的想法。性格善良的角色会说“我……不得不杀了你……”，性格残暴的角色会说“去死吧你”，胆小懦弱的角色会说“对、对不起，让、让我杀了你吧”。角色之间的区别显而易见。口吻就像是确认角色之间区别的石蕊试纸。

所以，如果所有角色张嘴说出来的话都是一个味儿，那就说明我们的角色设定很可能存在重复之处。



我……不得不杀了你……



去死吧你



对、对不起，让、让我杀了你吧

另外，给角色添加口头禅也是个不错的做法，比如“你已经死了”“安心地去吧”，等等。

Point

口吻
确认角色之间区别的石蕊试纸。

剧本上的设定

剧本上的设定用来说明角色在故事中的目的、过去的经历、现在的情况以及其他一些必要信息。

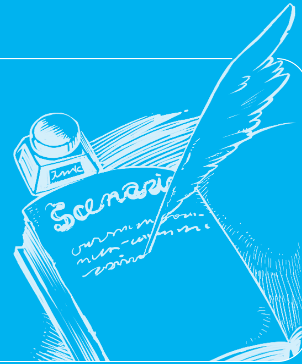
比如下面的例子。

> 7 岁时与父母死别，被魔兽抚养长大。正值叛逆期，与养育自己的魔兽争吵不断。为探求生身父母的真正死因，决意重返人类世界。

> 越南高中 2 年级。主人公寄宿的家里的女儿。习惯每天早晨叫主人公起床。学习和体育都是一把好手，却不愿意当第一。在学校故意装成平庸之辈。原因或许是家庭环境复杂。

2–3

角色设定实例



下面，我们试着实际设定一下角色。

这里我们对几个经典故事做一番改编，以其登场人物为蓝本进行角色设定。改编的角色分别是《桃太郎》① 里的“桃太郎”，《小红帽》里的“狼”，《竹取物语》② 里的“辉夜姬”。

我们还将这里制作的角色设定表实际提交给本书的插画师，让他为角色设计了形象。各位可以感受一下文字创作的角色变成图画的过程。

桃太郎的角色设定

桃太郎的角色设定	
名字	桃太郎
年龄	12 岁
职业	驯兽师（驯养动物的职业）
相貌	皮肤白皙，眼睛是蓝色的，露着两颗大虎牙
头发	金色长发，在脑后束成一个马尾

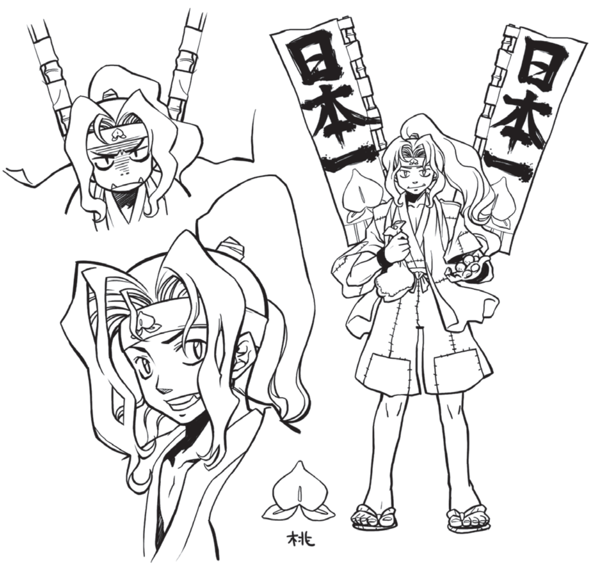
---

① 日本的民间故事，讲的是从桃子里诞生的桃太郎一路收服一群小动物，并一起前往鬼岛除鬼的故事。——编者注

② 日本的民间故事，讲的是从竹子里诞生的辉夜姬（又名竹取公主）的故事。砍竹翁劈开竹子，发现了辉夜姬并将其收养。她长大后曾被包括皇帝在内的多人求婚，但最后却在众人面前突然升天。——编者注

（续）

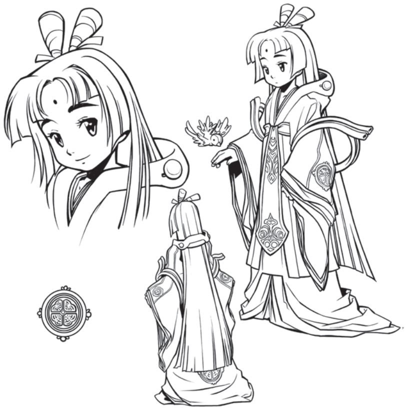
桃太郎的角色设定	
体格	比同龄人略高、偏瘦
服装	穿猎人老爷爷的旧衣服，由于尺码偏小，身上很多地方都用老奶奶的和服面料缝补加长。为讨伐恶鬼，出门之前，老爷爷写了两个“日本一”① 的条幅制成旗帜，给他插在背上
性格	抚养他的老爷爷和老奶奶性格豪放，所以他各种不拘小节。由于找不到能一起玩的人类伙伴，他时常与动物玩耍，所以性格偏野性，有时甚至野蛮
特技	驯服动物
弱点	水（从顺流而下的桃子里出生，所以极度怕水）
口吻	说话粗野，还带有方言 例：“你丫愣着干什么，赶紧上菜。”
剧本上的设定	从顺流而下的桃子里出生，被救下他的老爷爷和老奶奶抚养成人。年轻时横行关东的流浪汉老爷爷教他男人的为人处世之道，曾在京城服侍达官贵人的老奶奶教他礼仪规矩和做饭、裁缝等技术。长大后由于自己和养父母的长相差异颇大，所以想知道自己的身世秘密。听闻鬼岛的鬼与自己身形酷似，遂决心前往鬼岛



① “日本一”是在日本最厉害的意思。——编者注

辉夜姬的角色设定

辉夜姬的角色设定	
名字	细竹辉夜姬（通称辉夜姬）
年龄	14 岁（换算出来的人类年龄）
职业	家务帮手
相貌	额头中间有一颗小小的痣
头发	美丽的黑发
体格	皮肤白皙，小巧玲珑
服装	老奶奶教会了她用织布机，所以她穿的是自己做的和服。她做的和服以日本风格为主，但隐约透着科幻感
性格	有艺术家气质。好奇心旺盛，喜欢打破砂锅问到底，万事非要搞明白才罢休。有时会发呆
特技	对各种事物的学习能力惊人
弱点	一旦被人摸额头的痣就会发呆
口吻	大家闺秀 例：“爷爷，我……不，没、没事了。”
剧本上的设定	砍竹翁在竹林捡到的女孩。在她身上发生了许多神奇的事情，比如在很短的时间内就成长为了亭亭玉立的少女。实际上，她是外星人用竹筒状火箭送到地球的机器人，用于探查人类的生态。机缘巧合被砍竹翁捡到，从此命运跌宕起伏



狼的角色设定

狼的角色设定	
名字	食人魔戈扎拉泽
年龄	28 岁（换算出来的人类年龄）
职业	食人魔
相貌	平时是一张憨胖脸，耷拉着一对大耳朵。露出本性时眼睛闪金光，耳朵向上直立，嘴咧到耳根
头发	全身银色卷发
体格	平时体态臃肿，露出本性时变得筋骨壮硕
服装	无（必要时会穿上人类的衣服）
性格	双重人格（随时在温厚与冷酷之间切换）
特技	能自如控制脸部与身体上的大量脂肪，从而达到变形的效果
弱点	挠痒痒
口吻	礼貌的语气和野蛮的语气 例：“小姐，我已经七天七夜没吃东西了，行行好给点吃的吧。” “话说，我肚子饿了，你就乖乖死在这吧。”
剧本上的设定	法国诺曼底地区的森林深处，有一群以人类为主食的狼，它就是这群狼的末裔。人类向狼群敬献活人做祭品的时代已经一去不返，如今人类已经敢与戈扎拉泽一族正面交锋，人与狼陷入了长期的战争之中。狼族想要放弃以人类为主食，改吃螃蟹（味道与人类近似）。但是，戈扎拉泽反对这一做法，只身出来猎捕人类

设定刚一交上去，笔者和画师之间就进行了这样的对话：

画师：你的狼是要四条腿走路还是像人一样两条腿走路？

笔者：露出本性的时候四条腿，其他时候两条腿。

画师：穿衣服吗？

这个问题让我意识到了自己的错误。我自顾自地认为狼应该像童话《小红帽》中的那样，是会说话会穿衣服的生物。然而这种“固有印象”是无法传达给画师的。这可是个非常低级的错误（画师，对不起

了)。于是——

笔者：穿。我想让它穿中世纪法国贵族的服装。

可见，一定要确保将有关角色设定的所有必要信息都准确传达给画师，避免拿一些想当然的东西让别人去猜。另外，给画师的角色设定也不是一次就定稿的，实际开发中会经历多次修改。



第 3 章

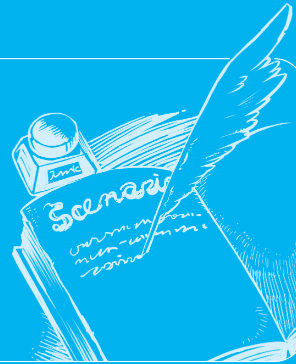
角色的定位



辉夜姬

How to write a game scenario

3-1 角色的定位



什么是定位

单有角色设定并不能让角色在剧本中活起来，因为角色在故事中的“定位”还没有定下来。

所谓定位，就是分配给故事中各个角色的立场，比如主人公、敌人、主人公的恋人等。对角色进行定位可以明确角色之间的关系，让我们清楚掌握各个角色在故事中应当采取的行动。

拿咖喱饭打个比方。假设我们要用鸡肉、茄子、纳豆做咖喱，去超市挑选材料就相当于角色设定，决定以哪个材料为主则相当于角色定位。

以鸡肉为主就是鸡肉咖喱，以茄子为主就是茄子咖喱，以纳豆为主就是纳豆咖喱。确认了主角是谁，各个材料之间的关系就明朗起来了，吃咖喱的人也能清楚自己吃的是什么咖喱。

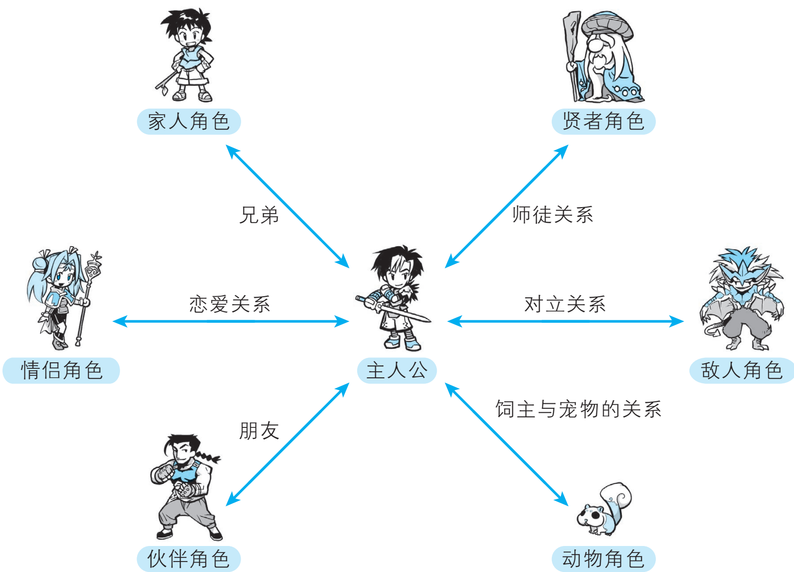
比如下面这种角色设定。

●角色设定阶段



各个角色已经通过角色设定被赋予了个性，但我们尚不知道他们在游戏世界中应该做些什么。

●进行角色定位



给角色定位可以明确角色之间的关系，认清每个角色该做些什么。



定位
分配给故事中各个角色的立场。

角色重复

出现相似角色时，我们称“角色重复了”，这多见于定位重复的情况。反过来，只要定位有明显的区别，即便外表上很接近，人们也不会觉得两个角色“重复”。

以《星球大战》里的两个机器人 C–3PO 和 R2–D2 为例，如果让这两个机器人拥有相同外观会怎么样？各位可以想象一下二者乍看上去完全一样的情景，也就是“外观重复”的状态。

然而即便二者的外观发生了重复，相信也很难出现“角色重复”的情况。因为二者的定位有着鲜明的对照。C–3PO 办事利落，略有些神经质，性格懦弱，属于相声中的捧哏；与之相对，R2–D2 胆子大，不拘小节，属于行动有些古怪的逗哏。要是它们俩面前突然出现了大反派达斯维达，估计一个会找地方躲起来，另一个则会冲向敌人。可见，就算外观重复，只要定位不同，角色就会产生明显区别。两个机器人一个高挑一个矮胖的不同外观，只是为了进一步凸显定位的不同而已。

再说一个《星球大战》中角色重复的例子。主人公卢克有两位师父，欧比旺 · 克诺比和尤达大师。两个人同为师父，但尤达大师显然更为人所知。这是因为二者作为“贤者角色”的定位重复，而尤达大师外观特征更加强烈，导致了人们对欧比旺的印象减弱。

Point

定位重复会以角色重复的形式表现出来。

5 种定位

游戏剧本中相对重要的定位主要可以分为以下 5 种。

它们分别是几乎所有游戏都必不可少的定位（与游戏系统有直接关联的定位），推动游戏剧本发展所需的定位（与主人公对立的定位、与主人公同阵营的定位）以及辅助剧本发展的定位（给故事带来变化的定位、补充和强化故事的定位）。我们在创作游戏剧本时将频繁用到这些定位。进行角色定位时，可以参考这个分类，看看现在哪些定位已经填满，哪些定位仍然人手不足。角色定位完成后，如果发现有部分角色定位重复，还可以参考上述分类灵活地重新调整。

与游戏系统有直接关联的定位

- 主人公
- 待攻克对象
- 系统角色

给故事带来变化的定位

- 契机角色
- 救星角色
- 叛徒角色
- 贤者角色

与主人公对立的定位

- 敌人角色
  - ○恶人角色
  - ○敌对角色
- 难关角色
- 竞争者角色

补充和强化故事的定位

- 缓冲角色
- 深论角色
- 动物角色
  - ○“妹妹”角色
- 闲杂角色

与主人公同阵营的定位

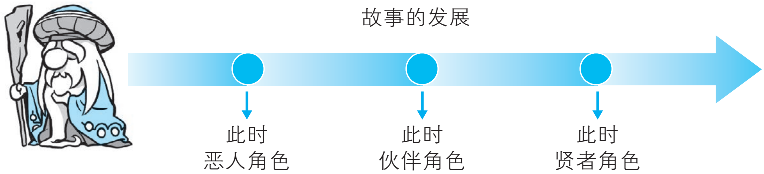
- 情侣角色
- 伙伴角色
- 家人角色

前面讲了一大堆说明性的东西，相信很多人都看得稀里糊涂，下面我们来具体说明。

定位的用法

一个角色可以拥有多个定位。越是重要的角色，其拥有的定位就越多。比如女性“伙伴角色”兼任“贤者角色”为男主人公指点迷津，同时还作为主人公恋爱的“待攻克对象”存在。

另外，如下页图所示，我们可以随着故事的发展，根据角色之间的关系让定位发生变化。



比如《龙珠》里的比克大魔王最初以“恶人角色”的身份登场，转生之后参加天下第一武道会时转变为“竞争者角色”，后来又成了孙悟饭的师父，转变为“贤者角色”。

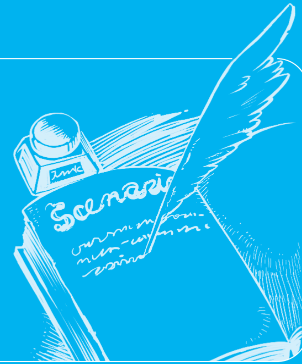
可见，定位就像面具一样，既可以替换，也可以一次戴好几副。

Point

定位的用法

- 一个角色可以拥有多个定位
- 可以随着故事的发展，根据角色之间的关系改变定位

3-2 与游戏系统有直接关联的定位



与游戏系统有直接关联的定位包括主人公、待攻克对象、系统角色等，这些是游戏或游戏系统中必不可少的定位。只有让这类定位的角色在各种情境中活动起来，游戏系统才能发挥功能。

主人公

主人公的定位是以玩家的视角推动故事发展。绝大部分情况下，主人公是玩家操作的角色，所以可以视为玩家的分身。因此，主人公的行动和选择必须尽量尊重玩家的意志，保证玩家对主人公产生感情代入。

此时需要注意的是游戏主人公给人的感觉与电影、电视剧主人公不同。电影和电视剧中，主人公往往是活跃的、优秀的、外表好看的、魅力无限的，总之这种饱含“人尽向往”之属性的主人公形象是当今主流。

但到了游戏里，这种“特别的身份”“英雄性”“中心性”不再是必要属性。这是因为游戏的主人公是玩家的分身。玩家有男有女，有胖有瘦，所以能让更多玩家将自身投影到游戏之中的通用型主人公更受人欢迎。

Point



主人公

- 玩家的分身
- 玩家容易产生感情代入的角色

主人公的描绘方式

主人公的个性越丰富，玩家越难以代入感情，所以主人公的形象要以没有特征的方式描绘，让人从主人公身上感觉不到个性。比如用长刘海遮住眼睛，让人看不清相貌，服装选择沙滩短裤加 T 恤衫等常见搭配。比如初代《恐怖惊魂夜》里，包括主人公在内的所有角色均用轮廓画呈现。此外，还可以在系统中加入选择机制，让玩家从几种服装和相貌类型中选择主人公的外观，或者干脆直接设置几个不同类型的主人公供玩家选择。

允许玩家自定义主人公的名字也是让玩家尽可能对主人公代入感情的手段之一。单是其他角色用玩家自定义的名字称呼主人公，就能极大缩短玩家与主人公之间的距离。

台词方面，主人公说得越多，形象就越为固定，所以尽量不让主人公随便开口为妙。最简单且最保险的方式就是像《勇者斗恶龙》一样，让主人公一句话不说，只表达“是”和“否”。

另外，不能强制玩家接受主人公的个性，而应该给主人公选择一个容易让大多数人接受的个性。优柔寡断的性格是这里的不二法门。每遇到纠结之处只要插入几个选项即可，可谓一举两得（提供选项是一种尊重玩家意志的行为）。

可见，为促进玩家对主人公代入感情，主人公角色的外观、名字、台词和行动都应尽量让玩家来选择。这算是描绘主人公角色时的基本要求。

Point

描绘主人公时的基本要求

- 刻画时不体现个性，便于玩家代入感情
- 增加玩家的可选余地，让主人公角色的形象更贴近玩家

换位型主人公与角色扮演型主人公

不过，也有《最终幻想 X》这种主人公形象完全不符合上述条件的游戏。提达的相貌与藤原龙也有几分相似，但几百万玩家中，能有几个

人有藤原龙也的相貌呢？这是我们先前否定的电影、电视剧的主人公形象。而且，《最终幻想》系列的主人公是有对白的，他们会说很多话，会有烦恼，会积极地采取行动。这也是《最终幻想》系列被揶揄为一根筋游戏的原因所在。不过相对来说，《最终幻想》系列的故事如电影、电视剧一般，戏剧性很强。

另外，像《浪漫沙加》《三国无双》这种有很多角色可以选择的游戏，由于玩家有机会扮演诸多类型的角色，所以能够在保持客观性的同时对主人公代入感情。也就是说，这更接近对电影、电视剧主人公的感情代入。想感受那样的人生，想变成那样的造型，想说说那样的台词，想要要那样的武器……这种感觉就像是 Cosplayer 玩角色扮演时的心情。

所以，主人公可大致分为两类，一是《勇者斗恶龙》系列以及多数文字冒险游戏那样，让主人公角色贴近玩家，二是《最终幻想》系列、《三国无双》以及选手实名登场的体育游戏那样，让玩家积极地贴近主人公。

本书中，我们将前者称作“换位型”，后者称作“角色扮演型”。主人公是换位型时，应尽可能地朴素（让玩家更多地去想“我想这样做”）；相对地，主人公是角色扮演型时，应致力于电影、电视剧式的感情代入（让玩家更多地去想“我想变成这样”）。



换位型主人公　　角色扮演型主人公

Point

换位型主人公
主人公尽可能地贴近实际玩家。
角色扮演型主人公
玩家自主地贴近主人公。

设置角色扮演型主人公的要点

设置角色扮演型主人公时，必须尽量避免玩家失去玩游戏的热情。令玩家失去热情的原因，大多是主人公采取了预想之外的行动，或者有了玩家无法接受的意志与感情。另外，在角色设定上，完美无缺的性格和外貌，以及奇葩的性格（变态、另类的行动、特殊的思考方式、异常地固执己见等）有时也会成为令玩家失去热情的原因，所以务必要注意。

待攻克对象

待攻克对象的定位体现着游戏的目的。玩家想要攻克、并且攻克他直接关系到达成游戏目的的角色就是待攻克对象。比如恋爱冒险游戏里的恋爱对象角色、侦探游戏里的犯人角色等。



待攻克对象体现的目的既包含游戏的最终目的，也包含单个章节的阶段性目的。一般的角色扮演游戏中，游戏的最终目的是击败最终 boss，阶段性目的是击败中级 boss。



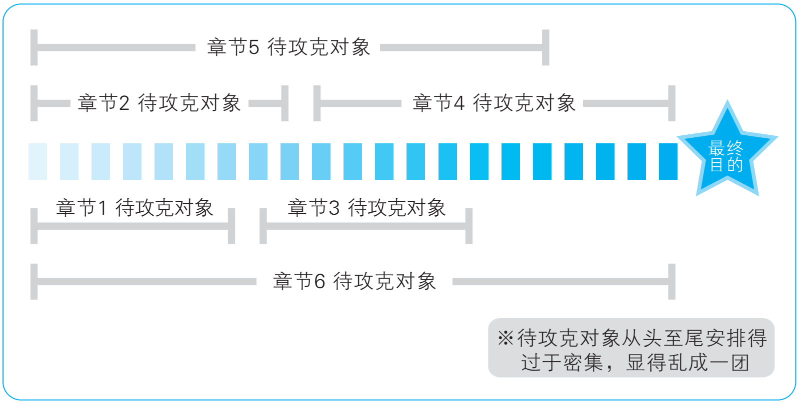
Point

待攻克对象

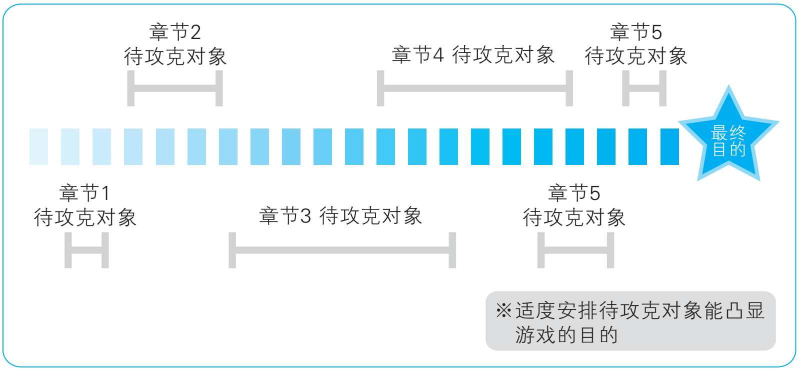
体现游戏目的的角色。

设置待攻克对象的要点

在游戏中设置几个待攻克对象，能给游戏带来适度的紧张感与乐趣。但是，像下图这样同时出现大量待攻克对象的话，玩家就会觉得混乱。



因此，我们一定要仔细检查故事的各个关键部分，保证待攻克对象的数量不要过多。数量过多时，应采取下图所示的方式将他们的出现时间错开，或者删减一部分。重要的是，要让玩家时刻清楚地认识到谁才是当前的待攻克对象。



待攻克对象的角色设定应细致考虑。这类对象描写得越有魅力，玩家的攻克欲望就会越强。另外，他们还将是故事创作的得力助手。

Point

安排待攻克对象的要点

- 剧本上同一时期不要出现过多待攻克对象
- 待攻克对象的角色设定应细致，描写要有魅力

系统角色

系统角色是负责让玩家与游戏系统进行交互的角色，比如角色扮演游戏里在城镇贩卖道具的角色，存档时对话的角色（如《勇者斗恶龙》里的神父）等。



创作剧本时，我们一般不会给系统角色分配重要的定位。安排这些角色的主要目的只是让游戏系统发挥功能而已。要是城里的旅店老板开口来一句“我今天累了，你去别家店住宿吧”，玩家肯定会感到有压力，所以应避免出现类似情况。系统角色的任务就是简单直观地告诉玩家“跟谁说话能存档”“向谁下达命令能发车”等。有了他们，玩家就能安心地专注于玩游戏了。

Point

系统角色

游戏系统与玩家之间的纽带，保证玩家顺畅地玩游戏。

引导员

向玩家介绍游戏玩法的时候也会用到系统角色。这些角色居于玩家与游戏系统之间，为玩家介绍游戏系统或者提供推进游戏的提示。一般情况下，我们称其为“引导员”，也可以理解成“家庭教师”或“讲师”。

角色扮演游戏里经常出现讲解战斗系统、介绍角色成长系统的角色，这些就是引导员。《逆转裁判》里，刚成为律师的主人公的前辈们就是引导员，通过指点主人公的形式为玩家提供必要的知识。

系统角色的特殊用法

可见，系统角色在游戏系统与玩家之间起到的是纽带中介的作用。所以一般来说，这些角色对主人公的态度不会出现变化，即需要与主人公保持一种不变的关系。

不过，有些时候我们也会让系统角色加入到故事之中，让他们放弃系统角色的身份，发挥其他定位的作用。这样能使故事产生戏剧性变化。

比如常住旅店的系统角色其实是杀手，突然趁夜晚偷袭；或者战斗系统的引导员亲切地为你讲解如何击败最终 boss，讲完之后却说了一句“接下来就想办法击败我吧”，然后突然进入战斗场景，让玩家错愕“诶？这个角色是 boss ？”等等。这种手法利用了系统角色（特别是引导员）不会产生变化的惯性思维，反其道而行之。但是，手法再好也不能滥用。频繁地让系统角色参与故事，一是会让玩家长时间处于紧张与不安的状态之下，二是容易让玩家适应这种变化，发挥不出其应有的戏剧性效果。

3–3
与主人公对立的定位



让角色对立便于我们创作故事。与主人公对立的定位主要有敌人角色、难关角色和竞争者角色。

敌人角色

敌人角色的定位是与主人公敌对，妨碍主人公达成目的。让故事有趣的最基本的方法就是安排敌人角色。敌人角色既可以通过与主人公敌对、威胁主人公、挫败其达成目的的意志、妨碍其达成目的，还可以与主人公有相同的目的从而形成竞争，或者对主人公怀恨在心，意图消灭主人公。

将这种定位赋予敌人角色是为了强化主人公达成目的的意志，燃起玩家消灭敌人的热情。对于以达成目的为最终目标的游戏而言，如何在达成目的的漫长过程中安排敌人来捣乱，如何生动有趣地描写这一过程，是决定故事是否有趣的关键。

Point

敌人角色
妨碍玩家达成游戏目的，从而使故事更加有趣的角色。

敌人角色的描绘方法还将影响到主人公给人的印象。因为敌人角色是能跟主人公直接比较的对象，所以人们会对比二者谁更强大、谁更聪明。我们经常可以在作品中看到进行着头脑攻防战的主人公和敌人角色。其中，敌人角色被描绘成绝顶聪明的角色，这可以使得战胜他的主人公显得更加耀眼。

敌人角色大体上可以分为恶人角色和敌对角色两类。

恶人角色

恶人角色体现的是“绝对恶”。他们的定位非常单纯，就是“绝对的坏人，理所应当被讨伐的人”。《星球大战》里的达斯维达、《勇者斗恶龙》里的龙王、《龙珠》里的比克大魔王都属于恶人角色。这些角色都是一登场就惨无人道地大肆屠杀百姓，让世界陷入恐慌。

这里“惨无人道地大肆屠杀百姓”和“让世界陷入恐慌”是恶人角色“绝对恶”的条件。除此之外，政治家的横征暴敛、杀人魔的残虐、疯狂科学家创造武器毁灭世界等，这些“在任何人看来”都是恶行的行为也体现了恶人角色的“绝对恶”。

Point

恶人角色
任何人看了都觉得邪恶的角色。

善恶的基准

善恶的基准因人而异，设置恶人角色的时候，既要以现实世界里的普遍价值观作为基准，又要通过设置游戏“世界”里的价值观以及角色设定来补充和强化。

Point

善恶的基准由世界设定和其他角色来补充和强化。

恶人角色的外观

恶人角色体现的是“绝对恶”，首先要有一副可怖的外表。前面提到的达斯维达、龙王、比克大魔王等都是看上去就很恐怖。黑帮成员、混混等“可怖的人”也有着吓人的外表，很适合拿来做恶人角色。

容貌和衣着可怖是恶人角色的外观特征，一般玩家都会通过这些特征来判断恶人角色。我们可以利用这一“常识”给拥有恶人外观的角色

分配其他定位，创造具有意外性的角色设定。

分配角色定位的乐趣之一就在于欣赏角色设定与定位之间的反差。就像看起来活泼好动的“女孩”实际上是 300 岁的贤者角色这样，定位与角色设定之间的反差能酝酿出一种难以言表的魅力。

敌对角色

敌对角色并不像恶人角色那样是“绝对恶”的，他们通过与主人公敌对的行为实现敌人角色的定位。就像棒球和足球中的对手、战争中的敌人等，面对这类敌人角色时，我们不知道该把“恶人”的标签贴在哪一边。这种时候，是体育的竞技性和战争的斗争性让敌人成了敌人。所以，游戏系统能多大程度上将体育和战争融入游戏，并从中体现出趣味性，影响着玩家对敌人角色的认可程度。



敌对角色
与主人公敌对的角色。

让敌对角色看起来更“恶”的方法

以体育或战争为题材时，我们需要通过剧本让敌对角色看起来“更像敌人”。

最简单的方法就是让敌对角色和恶人角色一样，挂上一副恐怖的外表。比如故事以足球为题材时，让主人公的对手一个个都长得凶神恶煞。不过，光是外表看上去恶还不够，这还不足以让玩家认可。敌对角色就算有着可怖的外表和可憎的相貌，他们也不像恶人角色那样是“绝对恶”的，所以还不足以成为能够让大家都认可的敌人角色。

那么，怎样才能让敌对角色看上去更像敌人呢？这里还以足球题材为例，我们可以让对手团队在比赛前做一些恶事。这样一来，即便敌对角色在比赛中规规矩矩踢球，也撇不开恶人的印象了。我们还可以让他们在比赛中做出使用兴奋剂、恶意犯规等违反体育规则的行为。总之，要想让敌对角色看起来更恶，就必须让他们做出一些恶事。

Point

让敌对角色看起来更“恶”的方法

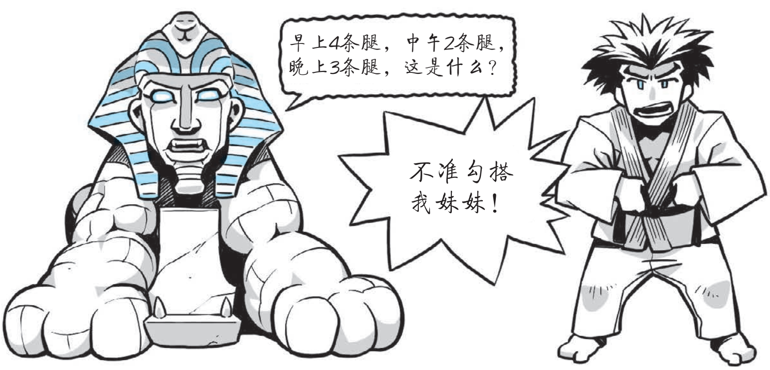
- 用恶人一般的外表
- 有常理中被认为是“恶”的行为或思想

如果对恶人角色和敌对角色做一个总结的话，可以说恶人角色原本就是“恶人”，所以会做出恶行，敌对角色则是因为做了“恶行”而变成了恶人。恶人本身就拥有敌人的性质，而敌对角色必须有常理中被认为是“恶”的行为或思想，才能看上去更像敌人。



恶人角色　　敌对角色

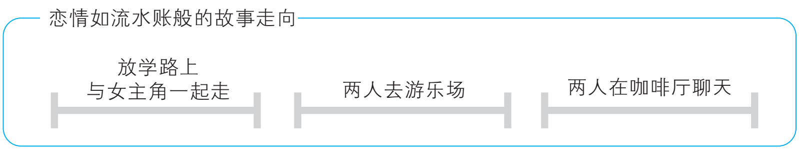
难关角色



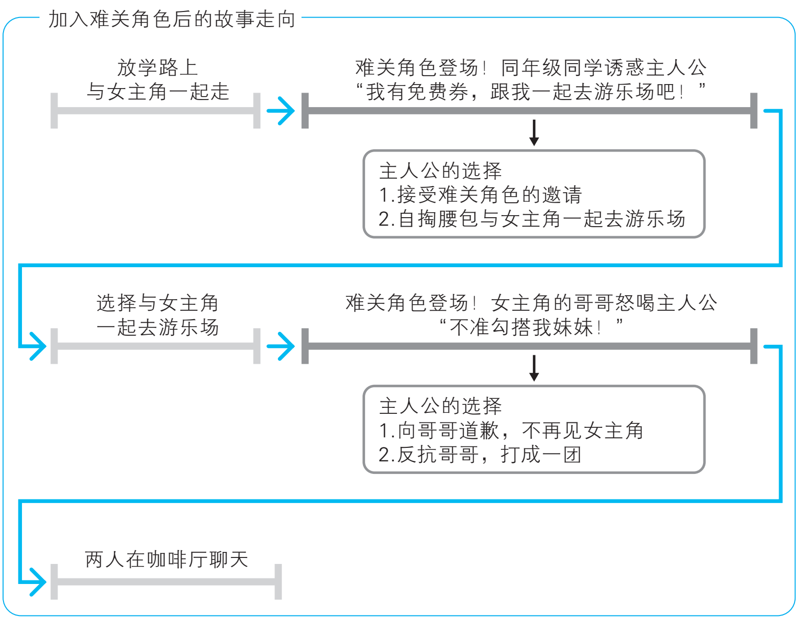
难关角色的作用是在故事中设置非打败不可的“难关”。像斯芬克斯这种答不上问题就不让通过的怪兽就是典型的难关角色。在角色扮演游戏中，守护贵重道具的怪兽等属于难关角色。这些角色会拦住主人公的去路，阻止故事继续发展，测试主人公的实力。只有战胜了他们，故事才能继续向下发展。

通过让难关角色在故事的各个关键部分出场，我们可以测试主人公的实力，或者在主人公击败难关角色后赐予主人公新的能力或物品，从而让故事进一步发展。

难关角色的好用之处在于能让流水账一般的故事产生起伏。比如恋爱游戏中，主人公与女主角（待攻克对象）之间的恋爱顺风顺水，剧情发展如下图所示。



这里，我们让难关角色登场，妨碍恋情的发展，如下图所示。



可见，在玩家对游戏有些腻烦的时候安排一个难关角色，能让他们再次感到紧张。另外，与难关角色的对峙还能促进玩家对主人公产生感情代入。

Point

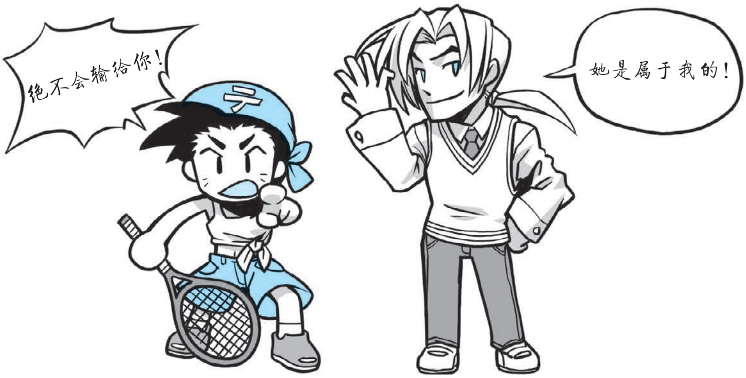
难关角色
中断通向目的的发展进程，玩家不打败他们就无法继续游戏。

为什么要让被击败的难关角色成为伙伴

就像《龙珠》中的天津饭，难关角色败给主人公之后，往往会转变为伙伴角色。之所以这样做，是因为敌人角色在被击败的瞬间即完成了身为敌人的作用，此后如果不重新赋予其定位，该角色将处于挂起状态。因此，需要给他们一个伙伴角色或者其他角色的定位。如若不然，就只能通过死亡、失踪、突然消失等方式把他们从故事中抹去。

竞争者角色

竞争者角色以竞争对手的身份出现。竞争者角色的作用是通过与主人公竞争让玩家感受到“竞争带来的满足感”。通过与竞争者竞争，主人公的成长过程也会更直观。



比如《精灵宝可梦》中，大木博士的孙子就是主人公的“竞争者”。在游戏中，主人公要多次与其交战，从而阶段性地向玩家展示主人公的成长。另外，主人公唯有成长才能击败竞争者，于是竞争者就成了玩家的“竞争对手”。

创作竞争者角色的关键，是给他一种容易引起主人公产生嫉妒心理或对抗心理的设定。为此，我们要让竞争者角色与主人公拥有不相上下的能力、类似的特点或者相同的目的。此外，还要将竞争者描绘成让玩家恨得牙痒的角色，例如赋予其令人厌恶的性格等。这样可以唤起玩家“不想输给竞争者”的心理。

《最终幻想 X》中的希摩尔是主人公在恋爱方面的“竞争者”。《最终幻想 X》中的主人公提达与希摩尔在角色设定上存在着对立，如下所示。

提达		希摩尔
流浪者	⟷	掌权者
不知世界为何物	⟷	尽知世界上的知识与秘密
不知道自己是谁	⟷	知道自己是谁
不安	⟷	确信
少年	⟷	成年男子

可见，为了相同目的（本例子中是女主角尤娜）而与主人公对立的竞争者在角色设定上与主人公形成了鲜明对照。

《火影忍者》中的佐助对主人公鸣人而言是竞争者，二者在角色设定上存在对立点，但同时也存在相同点。鸣人和佐助都是孤儿，此事在二人心中形成了不同的纠葛，影响着二人人格的形成。这种给竞争者赋予相同属性的做法也能提升竞争者之间斗争的激烈程度。

Point



竞争者角色

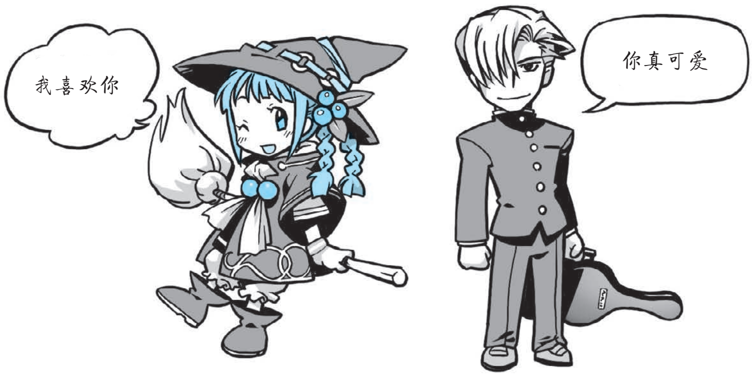
与玩家拥有相同目的（最终目的和小目的均可）的对立角色。

3–4
与主人公同阵营的定位

与主人公同阵营的定位是帮助主人公达成目的的定位。这一定位能够让故事顺利发展下去。另外，我们还可以利用这一定位给主人公附加一些“枷锁”。所谓枷锁，指束缚主人公行动的东西。所以，这个定位对主人公而言既是帮手，又可能是负担。

情侣角色

情侣角色是伙伴角色的一个变种，特指伙伴角色中与主人公有恋爱关系的角色，或者有可能发展出恋爱关系的角色。即对男性角色而言的女主角，对女性角色而言的男主角。



情侣角色在故事中的作用首先是为主人公带来动力。说白了就是给玩家带来心中小鹿乱撞的恋爱感觉。因此，情侣角色基本上都是俊男美

女。这样一来，情侣角色一登场，玩家就会下意识地期待恋爱情节，玩游戏的动力也会提升。给情侣角色附加待攻克对象的定位，以与情侣角色终成眷属为目的的游戏，就是我们说的恋爱冒险游戏或恋爱模拟游戏。就算不是以恋爱为主题的游戏，情侣角色也能给主人公的目的赋予更强的说服力，比如在《超级马里奥兄弟》中，马里奥就是为了救出碧琪公主而去挑战库巴的。

Point

情侣角色

- 注定与主人公相恋的角色
- 能够提升玩家达到目的的动力

除此之外，给情侣角色安排特别的境遇也是一种通过情侣角色提升玩家游戏动力的方法。比如情侣角色是王家血脉、财阀的千金或少爷、无依无靠的孤儿等，情侣角色在故事中的特殊境遇能够引起玩家的关注。对于《灰姑娘》里的辛德瑞拉和《人鱼公主》里的人鱼公主，情侣角色“王子”都是因身份或种族相异而遥不可及的。

还有一种方法，就是给情侣角色添加特别的内在设定。可以是保守着不能说的秘密，也可以是背负着必须完成的使命。这样能激发玩家对情侣角色的兴趣，促使玩家主动关注情侣角色。

或者让情侣角色与主人公保持特别的关系，比如儿时玩伴、没有血缘关系的寄宿者、某个秘密的共有者等。

可见，将情侣角色描绘成对主人公而言的“特别的人”能够强行提升玩家对情侣角色的关注程度，以及继续玩游戏的动力。

Point

提升情侣角色所带来的游戏动力的方法

- 给情侣角色安排特殊的境遇
- 让情侣角色保守秘密
- 为情侣角色和主人公设置特殊的关系

这些设定在唤起玩家兴趣的同时，也为发展恋爱关系设置了障碍。如果情侣角色是财阀子女，主人公是一介草民，那么接近她（他）必然不是一件容易的事。对于辛德瑞拉而言，接近王子就不容易。保守着秘

密的情侣角色不会轻易说出秘密，要想知道究竟，玩家就必须努力提升与情侣角色的亲密度。这些虽然是障碍，但符合人类“越是有障碍越有动力克服”的心理，同样能提升玩家玩游戏的动力。

在游戏中设置情侣角色，玩家或多或少都会对这段恋情有所期待，所以即便故事并不以主人公的恋爱为主线（情侣角色并不是待攻克对象），最好也要有主人公与情侣角色发展恋情的副剧情，给故事增添深度。

Point

在情侣角色与主人公之间设置障碍能提升玩家玩游戏的动力。

设置情侣角色的要点

确定设置情侣角色之后，有几个要点需要注意。

首先，设置情侣角色时，最好同时设置一个与之相反的角色，从而烘托出情侣角色的魅力。《勇者斗恶龙 V》就为了突出儿时玩伴比安卡的活泼，设置了文静贤淑的富商之女罗拉作为与之相反的角色。相反角色的现身能让玩家注意到情侣角色身上隐藏的魅力。

竞争者也是主人公恋爱感情的良好助燃剂。如果在竞争者与情侣角色之间设置一些情侣角色与主人公之间不具备的“特殊东西”，效果会更好。比如“竞争者与情侣角色是儿时玩伴”“有共同的爱好”“竞争者与情侣角色已经订婚”等。也就是说，我们要在竞争者身上安排一些能够激起主人公嫉妒心的东西。等到主人公获得某些超越竞争者的东西之后，主人公便战胜了竞争者，与情侣角色有了更深的感情，这样能让玩家从中获得更多成就感。

还有一种做法，即通过竞争者的出场让原本对情侣角色并未产生恋爱感情的主人公对情侣角色产生恋爱意识。比如主人公原本没觉得这个人怎么样，后来主人公的朋友喜欢上了她，至此主人公才发现自己其实也喜欢她。这是一种通过比较来引出恋爱感情的手法。

Point

设置情侣角色的要点

- 设置与情侣角色相反的角色
- 设置与主人公争夺情侣角色的竞争者

如果在游戏开始时主人公与情侣角色已经确立了恋爱关系，那么最好讲一讲两者坠入爱河的经过。不然，玩家很难对情侣角色产生恋爱感情。反过来，只要有一个恰当的理由让主人公和情侣角色相恋，即便情侣角色的设定不讨玩家喜欢，玩家也有可能产生感情代入。

同样道理，游戏开始时情侣角色已经是主人公的追求对象时，为方便玩家代入感情，应说明一下主人公为什么会对情侣角色产生恋爱感情。《恐怖惊魂夜》里，有一名与主人公大学同年级，而且追求者众多的女性。主人公多次勇敢地约她出去玩，都被她回绝。但是有一天，她突然问主人公“要不要一起去滑雪”。此时玩家就会奇怪：“什么情况？”

Point

游戏一开始就出现已确立恋爱关系的情侣角色时，应向玩家合理说明恋爱经过。

情侣角色与“枷锁”

情侣角色在提升玩家玩游戏的动力的同时，还能给主人公的行动戴上“枷锁”。比如，一旦情侣角色被敌人掳为人质，主人公就无法随心所欲地行动了。主人公奔赴战场的时候，留守后方的情侣角色将让主人公内心产生纠葛。有些时候，救出被掳走的情侣角色还会作为游戏的目的出现。

情侣角色是一种非常强大的枷锁，就算是向来不顾同伴生死的冷血主人公，在面对情侣角色的问题时也会变得优柔寡断。对主人公来说，情侣角色就是一种把柄、一个弱点。

鲁邦与不二子

恋爱具有多面性，所以从某个方面来说，我们不能把情侣角色一律设定为与主人公同阵营。就像《鲁邦三世》中的峰不二子，她是鲁邦的

恋爱对象，即情侣角色。但与此同时，她也拥有恶人角色的定位。我们说不清这个时而陷鲁邦于绝境，时而欺骗鲁邦，妄图独吞财宝的不二子究竟是敌是友，但她确实有着非比寻常的魅力。这种具有魔性的角色又称为“蛇蝎美人”或者“小恶魔角色”。

伙伴角色

伙伴角色的定位分以下 3 种。

1. 帮助主人公达成目的的“战友”
2. 让主人公吐露意志或感情的“倾听者”
3. 让主人公更显眼的“衬托”

帮助主人公达成目的的“战友”

主人公达成目的需要诸多能力与条件。然而，要是把所有能力和条件都放在主人公一个人身上，那就太没看头了。于是我们需要让伙伴角色登场并以“战友”的身份为主人公提供能力或条件。也就是说，我们需要在达成目的的过程中让玩家感觉到“还缺少某种东西”，然后请拥有这种“东西”的伙伴角色登场。有道是，需求是发明之母。在游戏剧本里，需求是伙伴角色之母。

在这一点上，《航海王》可以说深谙要领。主人公路飞要想当上航海王，就需要一名优秀的航海家，于是娜美成了路飞的伙伴。后来又需要厨师，于是山治也加入了（不仅如此，《航海王》的作者还给娜美与山治分配了待攻克对象的定位，将二人成为主人公的伙伴的过程描绘成了故事的一个章节，可谓一石二鸟）。《航海王》中，主人公达成目的所需的能力及条件，与提供该能力及条件的伙伴角色之间的关系体现得非常完美。

可见，伙伴角色的必备条件是拥有主人公不具备的能力，以及其加入能让主人公能力大增。角色扮演游戏的队伍里，如果主人公是魔法

师，那就不需要另一个拥有相同魔法能力的角色，而更应该让剑士、向导等拥有不同能力的角色登场。

Point

战友型伙伴角色的作用
拥有主人公不具备的能力或特点，帮助主人公达到目的。

让主人公吐露意志或感情的“倾听者”

我们不能让主人公总是自言自语，所以要安排一些伙伴角色与之对话。这样一来，主人公的想法、烦恼、心情等就可以通过对话或行为体现出来。以伙伴角色来当作主人公的倾听者能让主人公吐露想法与感情。

作为倾听者的伙伴角色能够给垂头丧气的主人公以鼓舞，为不知如何抉择的主人公提供建议。同时，对话的表现能力要比自言自语强得多，所以倾听者的出现能比让主人公自言自语表现出更加生动的感情。

就像《指环王》中，主人公佛罗多内心有着强烈的烦恼与苦楚，通过向伙伴角色山姆的发泄以及对山姆的依赖，这些感情表现得淋漓尽致。如果没有山姆这样的伙伴角色登场，那么即便我们想表达主人公陷入失落的感情之中，也缺少能汲取这种感情的人，使得失落感难以表达。

让主人公与伙伴角色获得相同体验能够使他们的感情产生共鸣。通过感情共鸣，主人公的感情可以更加细腻地表现出来。与没有伙伴角色的时候相比，有伙伴角色能够更加清晰地表现出主人公击败敌人、达成目的时的喜悦之情。这就像和别人一起吃饭要比自己一个人吃饭更觉得饭菜可口一样。

总而言之，以伙伴角色为“倾听者”能增强主人公感情的“振幅”。

Point

倾听者型伙伴角色的作用
引出主人公的感情，增强感情的振幅，加强玩家的理解。

让主人公更显眼的“衬托”

假设我们创作了一个魅力非凡的伙伴角色。于是，这个角色越是喜欢主人公，主人公就被衬托得越好。这种感觉就像是带着美女散步的大叔。因为伙伴角色的魅力也是主人公的一部分。如此有魅力的角色与主人公成为伙伴，甘心屈居主人公之下，或者对主人公爱慕有加，那就说明主人公肯定拥有某种足以吸引这些伙伴的魅力。伙伴角色的魅力让主人公的魅力得以放大。大叔虽然是大叔，但他能带着那样的美女散步，就肯定有着他独特的魅力，就是这么个道理。

主人公是优柔寡断、毫无特征的“换位型主人公”时，这个法则体现得更加明显。比如《哆啦 A 梦》中的大雄就是受哆啦 A 梦衬托的主人公。正因为哆啦 A 梦重视大雄，大雄才被衬托得如此显眼（我们也可以把哆啦 A 梦视为主人公，此时大雄对哆啦 A 梦的依赖就成了衬托，主人公哆啦 A 梦在大雄的衬托下变得更加显眼）。

另外，给伙伴角色赋予与主人公截然相反的性质也能对主人公形成衬托。山田风太郎的忍法帖系列里，《女忍忍法帖》就很好地利用了这点。忍法帖系列小说中，登场的女忍者一个比一个漂亮，但只有《女忍忍法帖》别具一格。故事讲到中期之前，《女忍忍法帖》与同系列作品一样，也是漂亮女忍者花拳绣腿打敌人，分外养眼。但讲到中期，突然一位名叫“丸桥”的伙伴角色登场。这位“丸桥”是个善使锁链的魁梧型女性角色，力大无穷，眨眼间就将敌人打得溃不成军，惊得其他女忍者哑口无言。

这位丸桥的登场是否令其他女忍者黯然失色了呢？答案是否定的。倒不如说，其他女忍者反而显得更加美丽可爱了。就像在三文鱼刺身上放一片绿叶来强调三文鱼的新鲜，安排性质截然相反的伙伴角色登场，能够进一步衬托主人公。丸桥就是一个很好的例子。这一方法还可以加以发散。除了应用在伙伴角色和主人公之间，我们还可以通过给任意角色安排一个性质完全相反的角色，让角色活起来，从而增强角色给玩家留下的印象。

Point

衬托型伙伴角色的作用

- 用角色自身的魅力衬托主人公
- 用与主人公截然相反的性质衬托主人公

创作伙伴角色的要点

在成为伙伴的过程上做功课

在成为伙伴的过程上做功课时，最好用的手法就是先让角色以与主人公敌对的身份登场，之后再转变为伙伴。这一模式的重点在于，在角色成为伙伴之前，要将玩家想收其为伙伴的心情撩拨得足够高。要设置“想拉他为伙伴的理由”，可以是“非常强”，也可以是“对主人公很热情”。在成为伙伴之前，要把他的“价格”能提多高就提多高。打个不是很恰当的比方，这就像鱼塘里的鱼，先能养多肥就养多肥，等时机成熟再钓上来享用。

比如说，传统故事里的桃太郎是通过喂食吉备团子[①]来获得伙伴角色的。那么，我们让这个故事里的猴子、狗、雉鸡一开始全部以敌人角色的身份登场会怎么样呢？比如，猴子擅长语言攻击，骂得桃太郎苦不堪言；狗会做标记，到处布置结界；雉鸡的眼睛能放出光线，让敌人变成石头。而桃太郎经过一番死斗，终于战胜了这些可怕的动物，令它们痛改前非，宣誓成为桃太郎的伙伴。这样一来，它们成为伙伴所带来的喜悦应该比原作来得更多。这些伙伴是桃太郎千辛万苦换来的，而且它们那些之前让桃太郎吃了不少苦头的特技，今后还将在帮助桃太郎讨伐鬼的路上发挥作用。这些都能让玩家更加期待伙伴的加入。

可见，让伙伴角色最初以敌人的身份登场，能够提早向玩家展示他们自身的能力或魅力，提升玩家对伙伴角色的评价，将玩家“想收其为伙伴”的胃口越吊越高。这个手法能挑起玩家“我超想收了这家伙”的欲望。

---

① 日本冈山县特产，原材料是黍子面。冈山与桃太郎渊源颇深，日本有多地自认为是桃太郎故事的发源地，其中最有名的就是冈山。——编者注

这种模式还可以用在恋爱游戏里。比如，角色出场的时候对主人公冷淡至极，让人怀疑两人之间是不是有什么深仇大恨，直到后来由于某件事对主人公敞开了心扉。这也就是圈子里常说的“傲娇”角色。当初对主人公满脸高傲、不屑一顾的态度，使得其成为伙伴角色时给玩家带来的喜悦格外高。



创作伙伴角色的方法

- 以敌对角色的身份登场
- 成为伙伴前充分展现魅力，吊起玩家“想收其为伙伴”的胃口

避免“好好先生”

想让伙伴角色充分发挥作用，就要令他们尽量与主人公对立。这句话看上去似乎有矛盾，但事实并非如此。伙伴角色不能变成“好好先生”。因为一旦伙伴角色对主人公言听计从，那么整个故事，特别是面临达成目的的关键选择时，故事的发展将太过顺风顺水。让伙伴角色学会说“不”，反而可以使故事有机会变得更加有趣。

以桃太郎为例，桃太郎和猴子等一行前往鬼岛的旅程还在继续。路上，桃太郎希望能尽早抵达鬼岛，但是猴子表示还想吃更多的吉备团子，怎么劝都不听。面对主人公希望尽快达成目的的选择，猴子站在了对立的一面。此时，一位带着吉备团子的美女登场。猴子它们接过团子大快朵颐，不成想美女居然是鬼岛派来的刺客，吉备团子全都下了毒。于是桃太郎一行陷入千钧一发的危机！或者换个思路，一向慎重的狗表示，鬼族族长怪力惊人，现阶段的桃太郎根本不是对手，建议他去犬神一族的村子里修行。但好战的雉鸡不同意，放言“有我在肯定能赢”，说罢独自奔鬼岛而去。这下桃太郎该怎么办呢？主人公面临着新的选择。

可见，撕掉伙伴角色“好好先生”的标签，能够创造充实故事的契机。



伙伴角色不能变成“好好先生”的理由

- 故事顺风顺水，太过平淡
- 与主人公对立能创作出有趣的插曲

不要让角色变成“死角色”

伙伴角色的可怕之处在于，成为伙伴之前的过程好写，成为伙伴以后的故事难写。很多时候，一个角色成为伙伴之后显得不是很强势，其存在感就会变得很薄弱。在角色扮演游戏里，这类角色虽然在伙伴列表之中，却很少有人真正把他们招揽进队伍。这样的角色是有问题的。既然把他创作出来，我们当然希望他在成为伙伴之后也能发挥一定的作用。不然，他就成了“死角色”。

伙伴角色成为伙伴之后，在故事上拥三类功能，即“帮忙达成目的的战友”“倾听者”“衬托”。不过，还有一些方法能让其在故事中更加鲜活。下面介绍两种有代表性的模式，一是“牺牲”，二是“变脸”。

牺牲

“牺牲”这种模式，就像《龙珠》里库林被比克大魔王所杀，属于在故事发展过程中添加一个戏剧性的转折点。借由这个转折点，我们可以让主人公获得强烈的悲伤感或愤怒感，为行动带来巨大动力。

“牺牲”可以是在主人公身处险境时舍身相救，让玩家觉得“当时如果没有伙伴，主人公可能已经死了”，从而进一步认识到敌人的强大实力。与此同时，伙伴牺牲能够让主人公产生自责、后悔、愤怒、哀叹等巨大的感情波动。

恐怖题材也经常用到“牺牲”模式，也就是所谓的“炮灰”。为渲染敌人的恐怖或残虐，让伙伴角色一个一个牺牲。这样一来，玩家会体验到被一步步逼入绝境的恐怖感。采用此类“牺牲”时，要慎重考虑伙伴角色牺牲的顺序，也就是说，应该先搞清楚我们希望通过伙伴的牺牲给主人公带来多少“精神创伤”，然后再选择合适的伙伴角色登场。

变脸

所谓“变脸”，就是突然改变角色的定位。比如玩家以为某个角色是伙伴角色，但实际上他是“叛徒角色”或者“贤者角色”。这样一来我们就不必害怕伙伴角色变成“死角色”，反倒是死角色更能体现出“变脸”时的冲击感。这里仍然以桃太郎的故事为例，比如假设伙伴中最忠实、最稳健且最不招摇的狗其实是鬼族，这就是从“伙伴角色”突

然变脸成了“叛徒角色”。

再比如，经常任性胡来、拖慢故事进展的猴子其实是桃太郎的爷爷变的，爷爷只是假装任性胡来，实际是为了把桃太郎一行引向正确的道路。此时，猴子就从“伙伴角色”变脸成了“贤者角色”。

Point

死角色
故事中失去必要性的角色。
避免死角色的方法
● 牺牲 = 通过死亡、负伤等攸关性命的行动来体现存在感
● 变脸 = 通过突然改变定位来体现存在感

给敌人角色安排伙伴角色

给敌人角色安排相应的伙伴角色可以提升敌人的存在感，这与给主人公安排伙伴角色的效果相同。“敌人的伙伴角色”越是有魅力，敌人本身的存在感就越强。

敌人角色的伙伴越有魅力，敌人本身就被衬托得越好。boss 是苗条的美男子，周围都是筋骨壮硕的部下，这幅光景就很能衬托 boss 角色。这让人们觉得，能率领这么多人高马大的部下，这个苗条的敌人角色肯定隐藏着可怕的实力。道理跟大叔与美女一样。

另外，敌人角色拥有的伙伴角色数也能体现出敌人角色的强大。举个很简单的例子，一百人的敌军和一万人的敌军，哪个显得更强大?《星球大战》中的帝国军和邪恶秘密组织都拥有大量部下，也是因为要体现敌人角色的强大。

让敌人角色的伙伴“倒戈”帮助主人公也是个非常有趣的手法。这就像下将棋，可以将敌人被吃掉的棋子当作自己的棋子来用。此外，这样做还显得主人公比敌人角色更加有魅力、更加正确。

家人角色

以任意角色为基准，与该角色有血缘关系或婚姻关系，或者双方互

相认可对方为家人的角色就互为家人角色。如果以主人公为基准，其双亲、配偶、子女、养父母、养子女等就都是家人角色。

家人角色基于社会上“家人是好的”这一基本观念，在故事中能给角色的行动添加一定的价值基准。举个具体例子，比如《星球大战》中的主人公卢克·天行者与达斯维达是敌对关系，但是实际上两者是一对父子。父子关系挑明之时，观众心中很可能会自然地涌现出“希望二者能够和解”的欲求。这是因为社会基本观念认为“家人是好的”。要是社会基本观念认为“家人是坏的”，观众肯定希望库克把达斯维达打得更惨一些。

总的来说，家人角色的作用就是以社会基本观念为基础给角色套上枷锁。这个枷锁与讲情侣角色、伙伴角色时提到的枷锁相同，但家人角色的优势在于他可以不是同阵营的角色，只要有血缘关系，就能为角色套上这层枷锁。说白了，家人角色是一种可以无视故事，而且效果极强的定位。

Point



家人角色

- 与主人公有家庭关系或血缘关系的角色
- 其定位以“家人是好的”这一社会基本观念为前提

家人角色的好用之处

假设游戏开头有下面这样一个场景。你觉得哪一个版本更能让玩家感受到主人公对敌人角色的愤怒（ = 玩游戏的动力）呢？

母亲：早上好。

主人公：早上好。

母亲：你的拉链开了。

主人公：真烦，你往哪看呢。

说罢，我便转身离开了。可是谁能想到，这竟然是我与母亲之间的最后一次交谈。

12 月 14 日。凶手仍然没有找到。

路人：早上好。

主人公：早上好。

路人：你的拉链开了。

主人公：真烦，你往哪看呢。

说罢，我便转身离开了。可是谁能想到，这竟然是我与这个路人之间的最后一次交谈。

12 月 14 日。凶手仍然没有找到。

如何？前者明显比后者更能让玩家感受到主人公的怒火（=玩游戏的动力）吧？当然，您要是不这么认为，我也没脾气。言归正传，如果把与路人的对话改成下面这样，效果会稍微好一些。

路人：早上好。

主人公：早上好。

路人：你的拉链开了。

主人公：真烦，你往哪看呢。

路人：怎么，人家特地提醒你，你就这个态度？

主人公：怎么了，是你多管闲事。

路人：我多管闲事，你还不是把拉链拉上了？

主人公：呃……

路人：要是我多管闲事，你把拉链再拉开呀。别拉上，拉开呀！

主人公：……唔。好、好吧，我道歉，是我错了，谢谢你的提醒。

路人：哼，明白就好。我看你面生，你从哪儿来的？

主人公：我前几天刚搬来。

路人：是吗？我叫沙耶香，你呢？

主人公：我叫真司华……啊，你笑我！有意见是吧!?

沙耶香：哈哈，你的名字好怪。你是哪个学校的？

主人公：真烦，要你管啊？

说罢，我便转身离开了。可是谁能想到，这竟然是我与沙耶香之间的最后一次交谈。

12 月 14 日。凶手仍然没有找到。

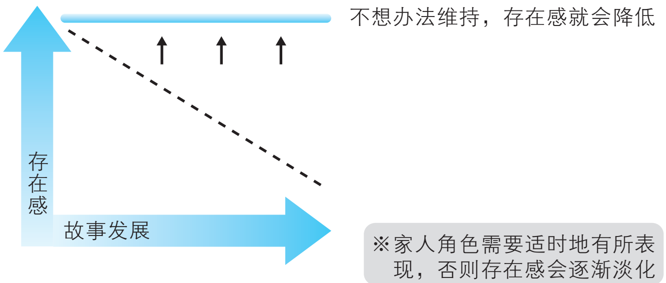
这就是通过赋予无关紧要的路人“沙耶香”这个名字，让玩家产生其可能成为情侣角色或伙伴角色的预感，从而让情节有所变化。

从这个例子中我们会发现，将家人角色加入故事之中，无须我们多做说明，玩家也能自然地明白很多事情。或者说，关于家人角色的很多设定，玩家会自发地通过想象来补全。这正是家人角色的好用之处。

家人角色的可怕之处

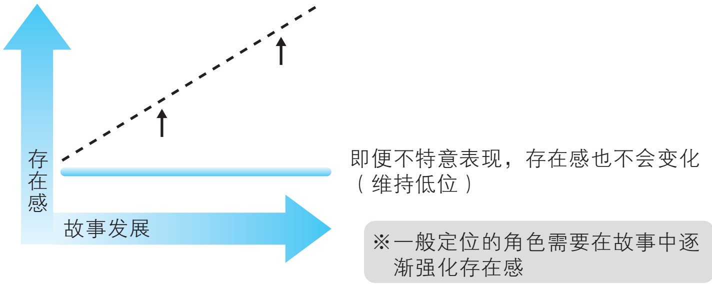
家人角色有好用之处，自然也有可怕之处。

如果不采取任何措施，“家人角色”的存在感会慢慢淡化。这是什么意思呢？如下图所示，“家人角色”在登场初期有着很高的存在感，但是如果不想办法维持，存在感会越来越薄弱。



这就像巅峰时期的拳击手，随着时间流逝，体力和速度都渐渐衰退，必须借助锻炼维持体力，磨炼技巧，通过努力维持巅峰时期的实力。

相对地，“家人角色以外的角色”正如我们在前面所见，登场初期的存在感很低。就像刚刚出道的拳击手为了变强需要夜以继日地训练，“家人角色以外的角色”需要不断通过对话、剧情来逐渐提高存在感。



“家人角色”在登场初期不用付出任何努力就有很强的存在感，其代价是后期要费一番力气。比如，我们在漫画或电视剧里经常见到“存在感薄弱的父亲（母亲）”。这些角色就是以“家人角色”的身份登场，在初期有着非常高的存在感（由于家人角色的特性），但在随后的故事发展中没有维持，最终导致存在感越来越低的。

回过头看前面的例子，对话发生在母子之间时，应当立刻让剧情转入搜索凶手的阶段。

相对地，发生在主人公与沙耶香之间时，毕竟两人才第一次见面，“最初也是最后的对话”显得过于牵强，所以应该在沙耶香被卷入案件之前多下笔墨描述沙耶香与主人公之间的故事。仅仅一次相遇不能让沙耶香成为对主人公而言“宝贵的人”，因此积累故事是必不可少的。必须不断给沙耶香安排戏份，提升她的存在感，让她成为情侣角色，与主人公发展至接吻阶段，然后才能让案件发生。只有这样做，才能创造出不亚于“母亲被卷入案件”的冲击力。



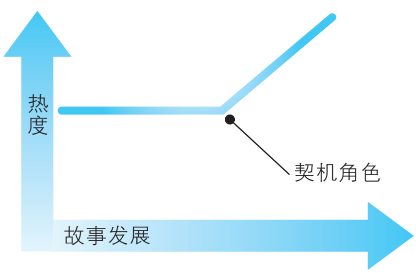
家人角色是一柄双刃剑，它的定位非常强有力，但用不好会惹火上身。

3–5 让故事产生变化的定位

如果不加以处理，故事很容易就会发展成一条直线。一条直线的故事在来龙去脉上虽然没有不合理之处，但往往太过单调，缺乏趣味性。有几种角色可以打破这种倾向，分别是契机角色、救星角色、叛徒角色和贤者角色。

契机角色

契机角色的作用是在故事发展上给主人公创造某种契机。契机能给主人公的意志、行动、感情带来变化，可以是工作的委托、情报的泄露、事件的诱发等。在推理类的故事中，通常是解决案件的委托。奇幻类故事则多是国王委托主人公救出被魔兽掳走的公主，或是听村民说西边的洞窟里有宝藏等。



※契机角色给故事发展带来变化

事件有时可以用作契机。比如“主人公在路上遇到了昏倒的旅行者，而旅行者留下一句不明不白的话就死去了。为探寻这句话的真相，主人公踏上了旅程”。

某个间接的行为最后也可能变成契机。比如“朋友催着主人公还

钱，主人公无奈之下开始寻找临时工作，而这份工作便是故事的开始”。

“昏倒的旅行者”和“朋友”这两个角色为主人公的行动创造了“契机”。契机角色可以只在创造契机的时候登场，也可以由主要角色兼任。这类角色的作用虽然非常有限，却是故事发展中必不可少的。

推理类故事的契机角色是被凶手杀害的人。被害者的角色设定需要二选一，一个是该得到同情的角色设定，另一个是死有余辜的角色设定。

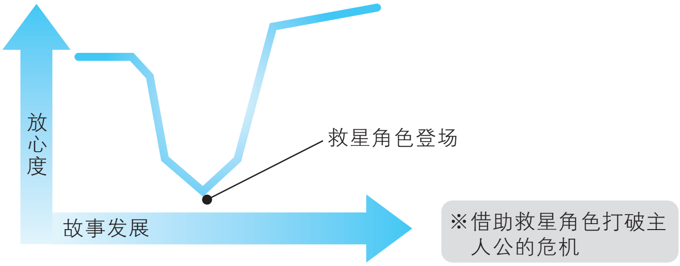
在讲伙伴角色的时候我们提到过，《龙珠》中的库林被比克大魔王杀死了，这就是典型的伙伴角色兼任契机角色的例子。从结果上看，库林的死成了悟空向敌人爆发怒火的契机。



契机角色
在故事上创造某种“契机”的角色。

救星角色

救星角色，就像《美少女战士》中的夜礼服假面，《水户黄门》中的风车弥七[①]一样，是在主人公需要帮助时恰好出现的角色。安排这种定位的角色登场可以有效打破窘境和僵局。



① 《水户黄门》以江户时代水户藩的藩主德川光圀为主人公的作品，题材多样，包括小说、动画、话剧、影视剧等，讲述了隐居后的德川光圀带领俳人（俳句作家、诗人）一路游历各地、视察藩政的故事。风车弥七是暗中保护水户的忍者。——编者注

这是一种能够在剧本发展上收放自如的好用角色。不过，如果滥用这种角色，让主人公每逢困难总有救星登场，就未免太投机取巧了。像《奥特曼》《超人》这样，在万般无奈的绝境之下由主人公自己变成救星角色来打开局面的模式是避免投机取巧的一种好办法。

Point

救星角色

主人公在达成目的的过程中走投无路时，就需要让救星角色登场，推动故事继续发展。

叛徒角色

顾名思义，叛徒角色就是要背叛主人公一方的角色。在故事中，要想让“叛徒”的形象成立，首先要将“叛徒角色”塑造成“怎么看都不像会叛变的角色”。关于这点有个非常好的方法，那就是另外创作一个看上去像叛徒角色的角色来施展障眼法，让这个假叛徒与真正的叛徒角色对立。这样一来，玩家就会想“这个人明明很好，为什么那家伙对他如此刻薄”。

另外，还可以让叛徒角色与主人公共同拥有某种特殊的秘密或者计划。这样能让主人公对叛徒角色深信不疑。信赖感越深，背叛的时候冲击感就越强，给玩家心理带来的影响也就越大。比如，永井豪的漫画《恶魔人》里，主人公不动明的好友飞鸟了其实是他的敌人“撒旦”。好朋友实际上是敌人，这就非常有冲击感。

Point

叛徒角色

背叛主人公阵营，给故事带来重大转折。

贤者角色

贤者角色的作用是给故事增添分量与说服力。我们在创作故事时，

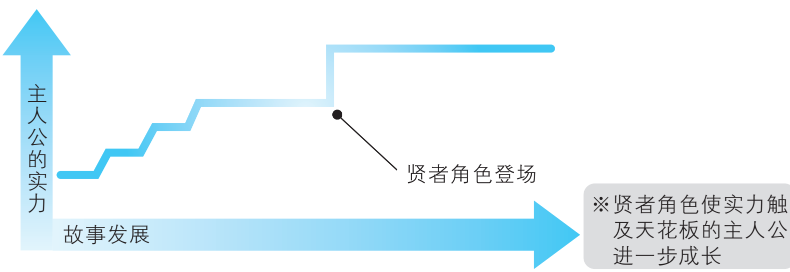
偶尔会感觉到内容欠缺说服力。比如讲述“传说”或“教诲”的场景。这种时候就需要贤者角色登场，用带有分量的发言或行动给故事添加说服力。

即便是故事中难以体现说服力的事项，只要让它出自“看上去有说服力的角色”的口中或行动中，你就会发现，这个事项神奇地具有了说服力。

就像《风之谷》里有“其人青色衣裳加身降临于金色荒野……”的传说。这个传说如果出自那群欺负王虫幼崽的男人之口，瞬间意境全无，说服力几乎为零。所以这里必须请“老婆婆”登场，语重心长地将其讲述出来。这就是贤者角色的作用。

另外，贤者角色还负责给予主人公宝贵的知识和道具，或者让主人公经受磨炼，斩获新的能力。电影《星球大战》中的尤达大师、《指环王》中的甘道夫、《龙珠》中的龟仙人以及各大角色扮演游戏里登场的贤者、仙人、高僧等角色都在此列。

贤者还兼具令主人公的实力飞跃性提升的责任。他们在主人公实力触及天花板时登场，教导主人公修行，从而提升其实力。这是因为，贤者角色所具有的说服力能很容易地转化为让主人公的实力飞跃性提升的“有说服力的理由”。没有说服力的角色无法胜任这一工作。比如，如果把《龙珠》里训练孙悟饭的人从比克改成雅木茶，效果可想而知。





贤者角色

- 让故事更有分量和说服力
- 给予主人公宝贵的知识与道具，或者带领他们参与磨炼，促进故事发展

贤者角色必备的性质

在主人公不知道的事情，即玩家不知道的事情上具有渊博的知识；知识渊博的同时还胸怀若谷；具有更丰富的人生阅历；精通各种事物；德高望重……这些都是贤者角色必备的性质。

有了这些性质，贤者角色的语言和行动才会对玩家产生说服力。

正因为如此，贤者角色大多以老人的形象出现。当然选择以女教官、医生、妖精、小孩、神等形式来创作贤者角色也未尝不可。

贤者角色不亲自行动

另外，贤者角色是一种稳定、静态的角色，不会自主成长、发生变化。相对地，他们拥有促使主人公变化、成长的职责。因为负责传授知识、技能的角色，自己理应登峰造极，早已越过了成长阶段，否则“传授”这一行为将失去说服力。

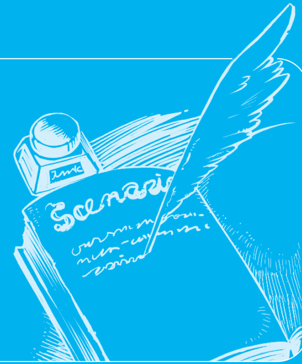
况且，一旦贤者角色积极地采取行动，角色间的关系性就会遭到破坏。同时游戏内世界的价值观也将受到影响，让人觉得故事没有章法。

所以，如果想要贤者角色积极采取行动，就需要暂时放弃他贤者角色的定位。比如《龙珠》中的龟仙人，他作为贤者角色登场，却参加了天下第一武道会。不过，此时的他化名“成龙”，戴着假发出场。这个期间内，他的定位不再是贤者角色，而是与主人公对抗的竞争者角色。这种让贤者角色暂时放弃原本定位的方法可以避免贤者角色价值受损。至于《筋肉人》中的“拉面人”为什么要变身成“蒙古超人”，笔者就不得而知了。

贤者的上帝视角

有些时候，贤者角色还拥有掌控超能力、魔法、奇迹、命运等的超自然神秘元素。游戏中，主人公（即玩家）有时会遇到一些难以逾越的阻碍，拥有上帝视角的角色可以光明正大地将主人公引导至正确方向。

此外，与游戏制作者相关的就是，贤者角色可以体现编剧本人的意志。比如编剧想说的话可以通过贤者角色说出来，或者通过其行动表达出来。



3-6 补充和强化故事的定位

补充和强化故事的定位可以让故事内容更具可信度、更简单易懂。玩家跟不上故事发展时，或者希望主题更具说服力时，就要设置补充和强化故事的定位。

设置这种定位的角色有缓冲角色、深论角色、动物角色、闲杂角色。

缓冲角色

缓冲角色的作用是给故事增添趣味性。缓冲角色作为丑角登场，调整过度的悲剧性，让跟不上悲剧节奏的玩家找到节奏，发挥一个调节平衡的作用。因此，即便我们创作的是催泪型剧本，只要加入这种角色，就能明显减少跟不上节奏的玩家。毕竟太过明显的催泪元素反而会让人哭不出来。

也可以让主人公兼任缓冲角色，以控制剧本中容易偏伤感的部分。“感动类”文字冒险游戏的主人公多待人冷淡、不拘礼数，也是有意无意地在追求“让更多玩家跟上剧情”。

缓冲角色对内容严肃的故事同样有效。比如《星球大战》里的机器人 C-3PO 和 R2-D2，《勇者斗恶龙Ⅴ》里的杜鲁尼可都具有缓冲角色的定位。许多故事中，正儿八经的主人公身旁总会有个吊儿郎当的丑角，这是为了不让故事太过严肃，用“缓冲角色”加以平衡。

Point



缓冲角色
以丑角的身份登场，为容易偏向一种情绪的故事带来平衡。

深论角色

深论角色的作用是，对于发生的事件或者某人的发言提出“这怎么可能！？”“不可能的！”之类的反驳之声。这样做是为了利用深入讨论，对玩家跟不上的部分加以解释。比如剧本中有一个 100 米跑 10 秒内的小学生登场，此时深论角色就会开口：“这怎么可能！？按以往的记录，小学生 100 米最快是 13 秒内。怎么可能一下子缩短 3 秒！”

又比如，一个以女孩为主人公的恋爱故事中出现了以下情节。

主人公在电车里看到一位让她很在意的男性

↓

她呆望着那位男性的时候，男性的钱包被扒手偷走了

↓

主人公追逐扒手

↓

主人公最终抓住扒手，取回了钱包

↓

准备物归原主时，发现该男性已经下车

↓

主人公转身下车寻找该男性

↓

然而主人公并没有找到该男性，无奈之下，只好把钱包交到附近的警务站

↓

失主出现在警务站

情节看上去没有什么问题，这里我们将警务站的巡警定位成“深论角色”，于是可以创作出以下对话。

巡警：这个钱包你是在哪儿捡的?

主人公：不是捡的，是我看见扒手从一个男人身上偷的。

巡警：不可能。电车里那么多人，你怎么可能注意到扒手的动作。（深入）

主人公：可我就是看到了嘛!

巡警：那这个钱包为什么在你手上?（深入）

主人公：我拿回来的。

巡警：怎么拿的?

主人公：我把扒手抓住了。

巡警：抓住了?在人满为患的电车里，就凭你这么个女孩子，能抓住一个大男人?（深入）

主人公：听上去难以置信，但事实就是如此。我上学的时候练过柔道。

巡警：好吧。那么，你为什么要把钱包交到警务站?（深入）

主人公：因为……

巡警：钱包里面……对了，能不能让我看看你的兜里?

主人公：为、为什么?你是说我拿了钱包里的东西?

巡警：保险起见。

主人公：好吧，你看吧。

巡警：那就不好意思了。——里面有 1.5 万日元。你为什么直接把钞票揣在兜里?（深入）

主人公：诶……这、这个……肯、肯定是那家伙，是扒手塞到我兜里的!

巡警：能让我看看驾照或者什么能证明你身份的东西吗?

主人公：怎么这样，你怀疑我?

巡警：这也是职务要求。

男：请等一下。

巡警：？

主人公：！？

男：那个钱包是我的。啊，太谢谢了，是你捡到的吧？

巡警：这是你的？钱包里的现金……

男：钱包里就没装现金。实在太感谢了！

主人公：呃，嗯……诶！？

现在把对话中巡警的“深论角色”定位去掉，我们就知道“深论角色”的具体作用了。

巡查：这个钱包你是在哪儿捡的？

主人公：不是捡的，是我看见扒手从一个男人身上偷的。

巡查：是吗？

主人公：嗯。我从扒手那把钱包抢回来的，然后就来了这里。

巡查：这样啊，谢谢你的合作。

男：不好意思，我丢了钱包……啊，那个钱包是我的。太谢谢了，是你捡到的吧？

巡查：这是你的？

男：对。实在太感谢了！

主人公：呃，嗯……

Point



深论角色

利用自身语言、理论、态度解释故事中难以理解的部分。

动物角色

动物角色与家人角色一样，是以社会基本观念“动物既是可爱的生物也是可怕的生物”为前提而存在的定位。

动物角色通过在“宠物”和“野生”之间变换来实现其作用，比如“家养的狗对主人很热情，但是会咬小偷”。借助动物角色的反应，我们能够表现出一个角色是好角色还是坏角色。《风之谷》中的主人公娜乌西卡与野生动物迪多相遇时，迪多对人类抱有戒心，还咬了娜乌西卡。等到娜乌西卡对它说“没事的”，又和它对视了一会儿之后，迪多便对娜乌西卡温顺了起来。这表示动物角色迪多对娜乌西卡打了及格分。

这个“动物角色”还可以套用在人类的角色上。假设某学校有不良青年，老师都束手无策，但是他们却对一名调职过来的老师敞开心扉。这就是借助不良青年（＝动物角色）的态度隐性传达了“新任老师是一位好老师”。

Point



动物角色

通过在“宠物”和“野生”之间变换来表明其他角色的“好坏”。

“好坏”的基准常常是非常模糊的。不过，从剧本的观点来讲，其界限还是有章法可循的。

剧本有“主题”，我们可以拿主题当“好坏”的判断基准。比如《风之谷》，我们能从故事的底层领悟到“共生是伴随着痛苦的”这样一个信息。现在我们将其视为主题来分析。

娜乌西卡最初被迪多咬，经历了“伴随着痛苦”的考验，然后获得迪多的亲近（共生）。在这里，以“共生是伴随着痛苦的”这个主题为价值基准，娜乌西卡被迪多定义为“好人”。以与迪多的相遇为契机，娜乌西卡对象征着大自然的王虫和腐海也选择了伴随着痛苦的共生之路，克服路上一个又一个的考验，从动物角色那里获得了“好人”的评判。相对地，试图利用王虫的敌对角色被身为动物角色的王虫贴上了

“坏人”的标签。可见，“主题”是动物角色判断“好坏”的判断基准。

《勇者斗恶龙Ⅴ》里登场的魔兽“杀人豹”也可以算是动物角色。主人公幼年时代曾从坏孩子们手中救下名为小豹子的魔兽。十年后，他遇到了袭击卡波奇村的杀人豹。这个魔兽就是当年被主人公救下的小豹子，现在已经长大了。战斗中，魔兽回想起被主人公救下的经历，于是与主人公变得亲昵起来。这里是利用杀人豹的态度变化传递主人公是“好人”的信息。

可见，动物角色的作用是沿着故事想要表达的方向性来展示各个角色的好与坏。正因为有动物角色来做好与坏的裁判，作者才能隐性地向玩家传递故事中“好与坏”的基准。

“妹妹”角色

所谓“妹妹”角色，就是将动物角色中“野生”的部分去除，只留下“宠物”的部分。也就是说，从评判“好与坏”的角度讲，它只负责评判“好”。比如把咬娜乌西卡的部分从娜乌西卡与迪多的互动中去掉，并且让迪多只要听到娜乌西卡说一句“没事的”就变得温顺起来，这时的迪多就是“妹妹”角色。所以，人们被喊“哥哥”的时候会有一种安心感和些许优越感，同时还隐隐约约地有一种让人心情愉悦的罪恶感（多半是无意识的）。



Point

“妹妹”角色

从动物角色中去除“野生”，只留下“宠物”部分后形成的角色。

闲杂角色

游戏剧本里登场的角色不必全都有扎实的角色设定和精准的定位。有些角色属于放在那里就 OK 的，闲杂角色就是其中之一。所谓闲杂角色，顾名思义，就是“其他人”“临时角色”“路人”等。他们只是负责提供情况或信息的角色，被摆在那里就有意义。

之所以把闲杂角色作为一个定位来讲，是因为明确闲杂角色的存在，可以避免我们创作与故事发展没有关系的角色。

实际编写剧本的时候，偶尔会把与故事发展无关的角色写得太过显眼。某角色本来是个闲杂角色，然而写着写着就加入了太多个性，结果就出现了大段大段的台词。这样一来，玩家会误以为这个角色有着更深层的用意，动不动就去找这个角色对话。不可否认，有些时候这样做也别有一番风味，但还是应该能避免就避免。所以，设定为闲杂角色的角色，基本上不能拥有其他定位。

Point

闲杂角色

- 与故事发展无关的角色
- 摆在那里就有意义

3–7 将角色设定与故事关联起来

如我们在第 2 章中所讲，给角色添加设定，再分配一个前面介绍的定位，一个角色就算创作完成了。不过，要想完全发挥出角色的魅力，还必须将角色设定与故事关联起来。

再有魅力的角色，没有能发挥其魅力的故事也是白费。《龙珠》中的主人公悟空如果出自一个在和平盛世中与家人幸福生活的故事，你还会觉得他有魅力吗？正是因为那是一个敌人和伙伴共存的战争世界，悟空的魅力才得以完全发挥出来。

发挥角色魅力的关键，在于有一个能让角色活起来的故事。为此，我们必须学会设置角色与故事的衔接点。

将角色身上的元素与故事关联起来

假设我们创作了“右臂是植物的主人公”这样一个角色，故事是“主人公消灭坏人给世界带来和平”。此时，你觉得下面两个情节中，哪个的角色与故事存在衔接点呢？

A

右臂是植物的主人公消灭坏人，给世界带来了和平。

B

右臂被坏人变成了植物的主人公消灭了坏人，给世界带来了和平，也让自己的右臂恢复了原状。

这里答案显然应该选情节 B。情节 A 里主人公的右臂是植物和故事并没有什么关联。也就是说，角色的特征与故事没有联系在一起。相对地，情节 B 则存在关联。这两个情节的不同之处在于，情节 B 给了主人公一个在个人层面上消灭敌人的理由（动机）。

	主人公A	主人公B
社会层面的理由	保护世界	保护世界
个人层面的理由	无	右臂被敌人变成了植物
行动	消灭敌人	消灭敌人
结果	恢复世界和平	右臂恢复原状

相较于泛泛的一句“保护世界”，“让自己右臂复原”这种个人层面的理由更能促进玩家代入感情。

个人层面的理由不能太过触及公众化的东西，否则将难以发挥效力。比如主人公是美国总统。这里“身为总统就该消灭坏人”就算不上角色设定与故事关联。总统虽然属于个人的职业，但是“身为总统”就有保护国家的义务，归根结底仍然是社会层面的理由。所以“身为总统就该消灭坏人”不能算是个人层面的理由，促进感情代入的效果就不如“右臂被敌人变成了植物”。

电影《蜘蛛侠》中的主人公虽然是为了守护和平而与恶势力战斗，但他同时背负着“守护意中人”这种个人层面的理由。这样设计显然让观众更容易对主人公产生感情代入。相较于泛泛的“保护世界”，“守护恋人”“拯救家人”等角色的“个人层面的理由”更容易让人产生感情代入。回头再看“总统”的例子，如果设定为“女儿被敌人掳走了的总统”发誓消灭敌人，感情代入就要容易得多了。

3–8
根据角色创作故事



前面我们详细介绍了定位，从定位的角度出发反观剧本，可以清晰地看到故事的脉络。这对于我们梳理和发展人物关系大有助益。

从定位的分配考虑故事设定

下面我们试着为 2–3 节“角色设定实例”里的 3 个角色分配定位，然后根据角色设定与定位分配实际创作故事。

以《桃太郎》里桃太郎的角色设定为基础

- 桃太郎 ……主人公
- 食人魔戈扎拉泽 ……动物角色、难关角色、待攻克对象→伙伴角色
- 辉夜姬 ……待攻克对象→情侣角色→叛徒角色

故事实例

桃太郎收为伙伴的狗其实是匹饿狼，名叫食人魔戈扎拉泽。食人魔戈扎拉泽最初袭击了桃太郎，却被桃太郎一句“你是肚子饿了吧？这个拿去吃吧”说破，吃下了吉备团子。团子的美味与桃太郎身上散发的亲近感（驯兽师的魔力）使得他决心追随桃太郎，放弃吃人。

后来，他们来到距离鬼岛不远的民宅借宿一晚。民宅的主人自称砍竹翁，有一个女儿辉夜姬。桃太郎对辉夜姬一见钟情，却听闻辉夜姬几

日后将前往一个遥远的地方。辉夜姬向桃太郎倾诉，表示并不想离开这里。于是主人公轻轻拂去她的眼泪，准备拿出吉备团子给她吃。这时，鬼军团的魔掌伸到了砍竹翁的家中！桃太郎立刻进入临战状态。可没想到，辉夜姬突然以怪力抓住了桃太郎的手腕，一个转身压住了他的后背。此时砍竹翁手持锯子出现。原来辉夜姬和砍竹翁都跟鬼族是一伙的。桃太郎将要面对怎样的命运……

※后面本来还有“鬼军团其实是要带回辉夜姬的外星人”的剧情，限于篇幅，这里就割爱了。

以《小红帽》里狼的角色设定为基础

- **桃太郎**　……敌对角色→伙伴角色
- **食人魔戈扎拉泽**　……主人公
- **辉夜姬**　……待攻克对象

故事实例

活吞了砍竹翁的食人魔戈扎拉泽利用拿手的双重人格和变形体质骗过辉夜姬，混入辉夜姬家中。狼将辉夜姬吞入腹中，却感觉到一丝异样——辉夜姬的味道与其他人类有所不同。此时桃太郎从外面经过，敲门说想借宿一晚。从戈扎拉泽身上散发出的杀气以及狼腹中隐约传来的女孩的呼喊声中，桃太郎识破了狼的真面目，一刀破开狼的肚子，救出了辉夜姬和砍竹翁。然后，桃太郎居然又将狼的肚子缝好，说着“拿这个去吃吧”，把吉备团子递给了狼。狼感激涕零，成了第一个追随桃太郎的动物。

※最后变成了桃太郎故事中的一个章节。

以《竹取物语》里辉夜姬的角色设定为基础

- 桃太郎 ……家人角色
- 食人魔戈扎拉泽 ……难关角色
- 辉夜姬 ……主人公

故事实例

桃太郎去鬼岛成功讨伐鬼之后又过了 50 年。现在的桃太郎被人唤作砍竹翁。砍竹翁发现并养大了辉夜姬。长大后的辉夜姬对前来求婚的男人们提出各种难题，约好只跟解开了难题的人结婚。这些人中有一人其实是食人魔戈扎拉泽假扮的，他打算在娶了辉夜姬之后就把她吃掉。

砍竹翁责怪女儿说：“你怎么能给人家出那种难题呢？这不像你啊，跟我说说到底是为什么。”听罢，辉夜姬的眼泪“唰唰”地流了下来。她表示自己并非人类，其实是从宇宙来的探测机器人。“这种事，说出来肯定没人相信的。所以，所以……”随后便泣不成声。“好吧，闺女，剩下的我来对付。”砍竹翁意外地相信了辉夜姬的话。面对一脸不解的辉夜姬，他说：“我当然相信。要知道，我幼名桃太郎，是从桃子里生出来的，还能不懂从竹子里生出来的你？所以你就放心吧。”二人抱头痛哭，热泪纵横。

然而二人却不知隔墙有耳。戈扎拉泽偷听了他们的对话。他虽然搞不懂具体是怎么回事，但理解了一点，那就是吃了辉夜姬也享受不到人肉的美味。于是戈扎拉泽离开了砍竹翁的家，只留下了能解开辉夜姬所出难题的那些稀罕物品。

※故事可以到此戛然而止，也可以继续向下发展。比如，辉夜姬拿到本以为不可能存于世间的“稀罕物品”，带着砍竹翁一起去了宇宙。

不可否认，这三个故事都有不少需要改进的地方，但这里只是希望各位明白，角色设定阶段零散创作出来的角色可以通过分配定位来获得一定的关系。

第４章

世界



狼

How to write a game scenario

4-1
世界



什么是世界

A long time ago in a galaxy far, far away...

（很久很久以前，在遥远的星河之中……）

上面这句话节选自电影《星球大战》著名的片头字幕。那段话简明扼要地向我们阐述了《星球大战》的世界，而且开头仅用一句话，就清楚地说明了故事发生的时间与地点。

确定“何时 = 时间”与“何地 = 地点”两个要素是创建世界时首先要完成的工作，但是只有一句“这款游戏的世界是很久很久以前的一个遥远星河”的话，玩家肯定不会买账。故事究竟是什么时代、发生在什么地方，都需要我们进一步深入创作。这里住着什么样的人、科学是否发达、有没有战争、有没有魔法、人们过着什么样的生活……都需要我们逐个说明。

Point

确定世界时，从“何时 = 时间”“何地 = 地点”入手。

世界的设定表

创建世界的时候，可以效仿角色设定，列一个表写出各个项目。比如下面这个例子。

世界设定表	
时间	什么时代？（过去、未来还是现代？）
	（大约）公历多少年？
	这个时代的特征是什么？（例：工业革命、战国时代）
地点	主要的舞台在哪里？（例：日本东京、学校、宇宙）
	哪个国家？
	什么样的地区？
	这个地方的特征是什么？（例：贫民窟、空中都市）
世界的状态	和平？动荡？
	为什么和平或动荡？
	存在国家或者类似概念吗？
	如果存在国家，总共有多少个国家？
	主要有哪些国家？
	存在宗教或类似概念吗？
	如果存在宗教，他们有影响世界的能力吗？
	如果存在宗教，总共有多少种宗教？
	主要有哪些宗教？
	民族不止一个吗？
	主要民族是什么样的民族？
社会系统	是什么政治体制？（例：帝制、共和制）
	有什么需特别说明的政治形势？（例：帝王与民众的对立）
	是什么经济体制？（例：资本主义、以物易物）
	有什么需特别说明的经济形势？（例：通货膨胀、贸易国）
	存在货币吗？
	如果存在货币，其单位是什么？（例：美元、卢比）
家族制度	是什么样的家族制度？（例：父权制、母权制、单子继承制）
	存在婚姻制度吗？
	如果存在婚姻制度，是什么样的婚姻制度？（例：一夫一妻制）
人们的生活	富裕还是贫穷？贫富差距大吗？
	主食是什么？
	一般人过着什么样的生活？

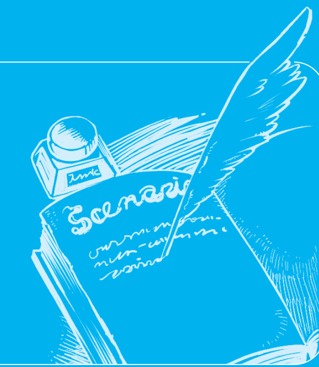
（续）

世界设定表	
一般社会理念	这个世界理想的男性形象 / 女性形象是什么样的?
	哪些人受到尊敬?（例：僧侣、医生）
	存在禁忌吗?
	如果存在禁忌，是什么样的禁忌?
世界法则	与现代世界的法则相同吗?
	如果不相同，这是一个什么样的世界?
	简明扼要地描述该法则特征的词语是什么?（例：魔法、穿越时空）
语言	主要语言是什么?
	此外还有哪些特殊语言?
	各语言都有哪些发音特征?
交通手段	主要的交通手段是什么?（例：车、马车）
	此外还有哪些交通手段?（例：潜水艇、大象）
通信手段	主要的通信手段是什么?（例：信件、电话）
	此外还有哪些通信手段?（例：飞鸽传书、心灵感应）

有关世界设定的项目要多少有多少，这里就不再一一列举了。不过有一点需要各位先清楚，那就是这些项目不必每一个都考虑到。时间与地点是必须考虑的，其余则根据游戏的主题、游戏系统、故事内容的不同而不同，有些必须设定，有些则可有可无。

对于设定项目的取舍是很重要的。创建世界设定表的时候，不要一开始就列举所有项目，而是要综合考虑“游戏系统是什么样的”“想创作一个什么样的世界”等问题，逐个列举必不可少的项目，这样效果会好很多。举个例子，创作奇幻风格 RPG 游戏的世界时，我们要考虑“魔法成立的条件是什么”“怪兽是什么样的一种生物”等问题，而创作《恐怖惊魂夜》这类推理作品的时候，则应根据需要考虑“处于何种时代形势下的何种场所”（比如手机是否已经普及就对设定产生很大影响）等问题。

4-2 创建什么样的世界



“如果世界是这样的呢？”

创建世界时，请先参考 1-4 节“主题与故事”。把 1-4 节里的“故事”全都替换成“世界”，就成了创建世界的说明。

再稍微补充一点，创建世界时以“如果世界是这样的呢?”这种形式去思考，创作过程会比较顺利。这是《哆啦 A 梦》的“如果电话亭”[1] 的要领。比如我们以“如果这个世界能使用魔法会怎样?”为起点，假设世界散布着几个都市国家。

> “魔法都市夏哈纳”是这几个都市国家之一。
>
> 夏哈纳借助魔法的力量繁荣昌盛，而其他国家并不会使用魔法，因此夏哈纳成了其他国家称赞与嫉妒的对象。这些国家中，都市规模最大的多兰加一直对夏哈纳虎视眈眈，妄图夺取夏哈纳的魔法力量。两国之间的局势一直处于紧张状态。
>
> 为筹备与多兰加难以避免的一战，夏哈纳进行着魔法武器的开发。这种武器的威力足以一瞬间消灭整座都市。得知该情报的多兰加秘密派出战士穆奇亚潜入夏哈纳，命其夺取魔法武器的设计图。

上述设定掺入了一些故事的成分。不过，考虑世界设定的时候，总会难以避免地涉及故事创作，所以各位不必太过强求纯粹的世界设定。至于这并不新奇的创意，还请各位海涵。

---

① 这是《哆啦 A 梦》中的道具之一，可以根据许愿人的要求创建平行空间。——编者注

当“如果世界是这样的呢?”确定之后，我们就可以开始填充刚才那张世界设定表里的各个项目了。不必创作的项目可以直接略去，只设定能给游戏添彩的必要项目即可。如果还是什么都想不到，也可以直接拿前面那张世界设定表来用。

下面是笔者创建的“能使用魔法的世界”的世界设定表。

世界设定表	
时间	什么时代？→希腊的都市国家时代风格
	公历多少年？→夏哈纳历 1534 年（原创）
	这个时代的特征是什么？→魔法战争后 100 年
地点	主要的舞台在哪里？→艾德奇亚大陆（存在都市国家群）
	哪个国家？→夏哈纳、多兰加
	什么样的地区？→夏哈纳是水上都市、多兰加是地下都市
	这个地方的特征是什么？→夏哈纳：魔法；多兰加：煤炭
世界的状态	和平？动荡？→动荡
	为什么和平或动荡？→多兰加意图攻打夏哈纳
世界法则	与现代世界的法则相同吗？→不
	如果不相同，这是一个什么样的世界？→存在魔法
	简明扼要地描述该法则特征的词语是什么？→世界的均衡
交通手段	主要的交通手段是什么？→徒步
	此外还有哪些交通手段？→借助魔法瞬间移动
通信手段	主要的通信手段是什么？→信件
	此外还有哪些通信手段？→心灵感应

制定世界的规则

设定世界的过程中，有一些必须遵守的事项，这就是“规则”。遵守规则能给世界带来说服力和真实感。反过来，不遵守规则，世界就显得非常假，非常可疑。

尤其是创建脱离现实的异世界时，规则显得更为重要。比如上面“魔法都市夏哈纳”的故事，问题的焦点集中在“魔法是什么”。

这里假设魔法是“能控制人的精神，而且无论距离多远都无法挣脱”。这样的话，夏哈纳要想挡住多兰加的进攻，根本不必制造什么魔法武器，直接远程控制多兰加政治家的精神，从而阻止向夏哈纳进攻即可。这样一来，故事的根基就遭到了破坏。

又或者，世界设定为战国时代的游戏中出现了坦克和战斗机，这显然与时代存在冲突。如果在此基础上再把美国总统作为武将加进来，让战象部队与坦克部队打个平分秋色，并设定了武将切腹自尽以后，只要向神明祈祷，三天就能复活等规则，这个世界就假得不成样子了。

规则与真实感

忽视规则的世界只能换来玩家的嘲讽与失望。因为这种世界没有真实感。对于自己创作的世界而言什么是真实感，只有把这个设定明确下来，才能算一个好的世界。反过来，如果世界到处都是破绽，玩家在世界里“游玩”只能是一种痛苦。

假设有一个角色从 3 楼跳下来也不会死的游戏。在事件的过场动画中，如果用现实的物理法则展示角色从 3 楼落下的镜头，玩家会感到别扭。这种程度的别扭还在可接受范围内，玩家一句“理解万岁”也就过去了。但是如果在游戏模式下从 3 楼跳下来不会死，而过场动画里从 3 楼跳下来摔死了，这就让人难以接受了。玩家会感到这个游戏世界的物理法则存在矛盾。

其实，只要让玩家“接受”，不管多么非现实，多么无稽，玩家都不会感到别扭。不过，要想做到令人接受，就必须明确设定世界的真实感，创作一个具有始终如一的法则的世界。任何世界都必须在规则之下才能运作，才能被玩家接受。

这里还以前面战国时代的游戏为例，只要给各个事项安排上规则，世界就能够被玩家接受了。关于游戏中出现坦克、战斗机、美国总统，只要一句“这是一个存在时空穿越的世界”就能解释。战象部队与坦克部队打得平分秋色，是因为“这个世界的大象产生了基因突变，获得了与现代坦克匹敌的皮肤硬度及战斗能力”，然后再加一句“这种长鼻类动物曾生存于日本的战国时代”就行。至于切腹死后向神明祈祷就能复

活，可以用“这个世界的战国时代，神明是实际存在的，他们时而会实现人类的愿望”来解释（虽然听上去相当牵强……）。

Point

世界设定的要点
- 创作有规则的世界
- 创作大众能接受的规则

世界存在于游戏系统之中

创作经典竞速游戏的时候，常常需要把一大堆在学校里都没学过的复杂公式组合在一起，在游戏中实现物理法则。或者简单一点，动作角色扮演游戏（Action Role Playing Game，ARPG）里要想把“人走路”“扔东西”的行为在画面上自然地展现出来，背后也需要花一番工夫。这类创作游戏系统的工作，从某种意义上讲也是创作游戏“世界”物理法则与真实感的工作。

所以，游戏策划编写规格说明书的行为，可以看作“构建世界的工作”。除了角色的行动，游戏策划还要顾及伤害计算以及遇敌概率、魔法属性相克的计算，甚至还包括稀有魔兽出现概率、保障剧本统一性的标志管理等。看攻略书的时候不难发现，这里面其实存在着大量的数据。

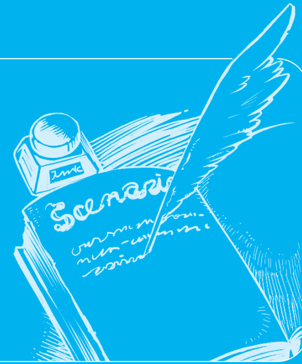
这些详细的数值数据与公式形成了游戏世界的“常识”与“法则”，供玩家们批评或者接受。所以玩家会对 bug 发牢骚，会关注隐藏技巧。bug 让人感觉到世界的破绽，隐藏技巧让人感觉到世界的神秘。反过来说，不管世界的设定多么无稽，只要有一个能完美表现它的系统，就瞬间拥有了说服力。

可见，作为一名编剧，必须意识到游戏中的世界设定很大程度上依存于游戏系统与游戏机制。

Point

“世界”的详细“规则”建立在详细的游戏系统之上。创作游戏剧本时也应该先掌握游戏系统。

4–3
世界与角色、故事的关系



以世界为起点创作角色与故事

有时候，我们可以以世界为起点创作角色与故事。比如创作一个帝制国家时，我们理所当然地可以安排一位国王登场。同样道理，也可以安排公主登场。既然有公主登场，就可以让她以“公主的口吻”说话，穿“公主的服装”。

此外，确定帝制的国家与世界之后，角色身份、职业、口吻、服装的设定也就有了着落。我们可以以“公主”的身份为前提创作角色，比如“活泼的公主”“不像公主的公主”等。

这种角色设定看上去没有什么特别，但如果没有现成的“公主形象”，这些角色设定就都无法成立。具体解释一下就是说，设定了世界，这个世界中的“××形象”也就应运而生了（本例中是“公主形象”）。我们可以借这个“××形象”之便来设定角色。

比如有“胆小的剑士”这样一个角色设定。如果把世界设定成现代社会，它给人的感觉就会发生变化。

现代社会没有“剑士”这个职业，所以玩家会想“说是剑士，内心就应该像剑士一样勇敢。可他是个胆小的剑士，既勇敢又胆小，这是啥意思?”

因为世界设定会规定该世界中的职业观（比如“剑士是勇敢的”），所以在没有“剑士”职业观的世界中，这种角色设定会让人觉得别扭。

所以，设定世界能够扩大角色设定的安全范围，同时也会给角色设定带来限制。

就像“魔法都市夏哈纳”的例子，设定“世界形势”的同时，自然而然也就进行了故事的设定。与角色设定一样，设定世界扩大了故事的可能性，同时也给故事带来了限制。

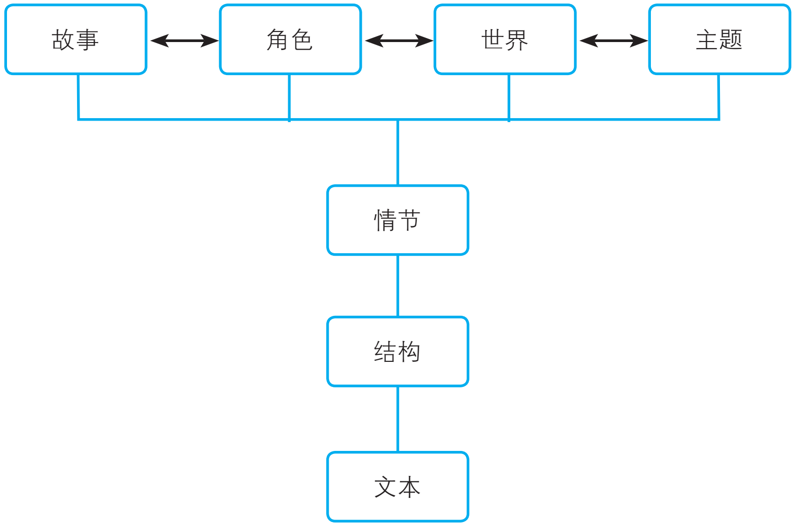
主题、故事、角色、世界是相互关联的，它们并不独立。就像我们在第 1 部分的导读中说的，创作剧本的过程中，思维是在这四个主要成分之间来回跳跃的。

第2部分

结构

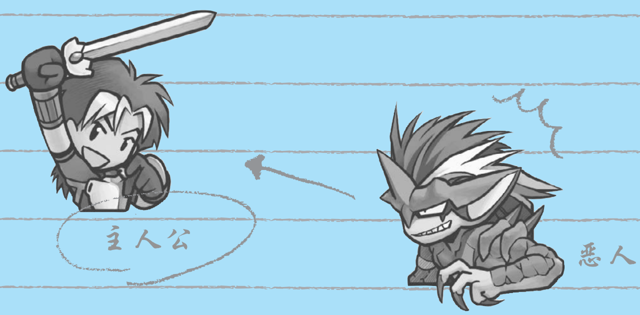
导读

在第 1 部分中，我们说明了主题、角色、世界、故事的创作方法。接下来等待我们的工作，是根据已创作好的故事写出剧本。第 2 部分中，我们将说明如何将故事写成剧本。



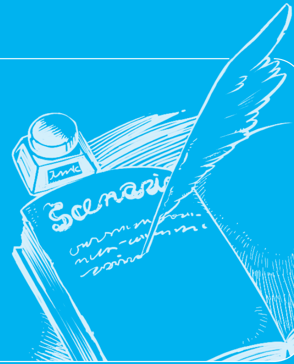
第 5 章

结构的基础



How to write a game scenario

5-1
什么是结构



为什么剧本写不到最后

从头到尾写完整个剧本是一件挺难的事情。高高兴兴提笔开工却坚持不到最后一个场景的情况，相信不少人都经历过。读书玩游戏的时候经常有人会想“这种程度的文章我也会写”，但实际提起笔来才发现，根本没那么简单。正所谓读与写是完全不同的两个概念。一行稿子绞尽脑汁琢磨半天的感受，笔者现在仍在体会。

写书或写剧本为什么难以坚持到最后呢？理由有两个。

一是写到一半突然没了兴致。这是个很难解决的问题。写东西没了兴致，就只能等兴致再回来，或者彻底遗忘到九霄云外。

二是故事写到一半出现了纰漏。写的时候内容一会儿在东一会儿在西，最终发现难以自圆其说了。遇到这种情况，故事该怎么继续往下写呢？恐怕就连写故事的人自己都搞不清楚。

会写文章不一定会写剧本

为什么故事会写到一半出现纰漏呢？

实际上，这是因为

会写文章不一定会写剧本。

没有结尾的剧本谁都会写，因为只要想到哪写到哪就好。

列车在轨道上飞驰着。

前方，是一张血盆大口。

宛如地狱看门狗刻耳柏洛斯的巨颚。

列车如同雪崩一般被吸入这个突然敞开的空间里。

上面就是笔者随便写的几句。至于后面会如何发展，笔者自己也不知道。

笔者上小学的时候曾梦想当一名漫画家，还自己画过漫画，可惜每一部都没有画到结尾。看来，光是会画画是画不成漫画的（当然，主要是还没等笔者因画不到结尾而烦恼，就因为画画水平太烂而不得不放弃了……）。

光凭“写文章的技术”，剧本是写不到最后的。会写文章不等于会写剧本。能写出一篇不错的文章，不代表能写出一份不错的剧本。

因为剧本不仅是一篇文章，除了肉眼可见的东西，还有着更大的肉眼不可见的要素。这个要素就是“结构”。

Point

写文章的技术与写剧本的技术不同。

结构是防止摔倒的拐杖

写剧本有两种方法可用。第一种是二话不说提笔开始写。不做任何准备，说开工就开工。这需要本人有相当的思想准备，以及相应的实力和自信。而且现实中，确实有这样一批提笔就能写出东西的职业作家。据说斯蒂芬·金只需要做好最初的情况设定就可以提笔开始创作。我们从这类作家口中经常能听到“写着写着故事就出来了”“角色自己动了起来”等说法。

写剧本的另一种方法是先确立“结构”再开始写。所谓“结构”，

就像建大楼时的“钢筋”。先搭好钢筋，然后浇筑墙壁、镶嵌玻璃、垒起台阶，最终才能建好一座大楼。

古代人是如何建造金字塔的呢？即便能够完美精准地切割石料，如果只是毫无想法地胡乱堆砌，那么我们今天也就无法见到如此精巧的金字塔了。

同样道理，即便写出品质再高的文章，也不敢断言它能成为一份“好剧本”。

“结构”方便的一点在于能一定程度上在最开始的阶段看到剧本的整体轮廓。故事如何开头、如何发展、如何结尾，把这些东西事先确定下来，写作会进行得相对顺利。

很多剧本没能写完都是由于“结构”不够清晰。没有一个清晰的设计图，就只能胡乱向上堆砌，结果就会堆到一半塌下来。

为防止在这个问题上摔倒，我们需要“结构”这根拐杖。

Point

建议先确立“结构”再开始写剧本。

音乐也有结构

有一个非常合适的素材可以用来说明“结构”，那就是音乐。我们日常通过电视、广播听到的音乐都有开头和结尾。

有开头和结尾，对剧本结构而言非常重要。不管多么短的剧本、多么短的歌，都有开头和结尾。比如下面这首日本童谣《鸽子咕咕咕》。

咕咕咕 咕咕咕 鸽子咕咕咕

豆子香 鸽儿想 抓把撒地上

一起来 吃光光 不要争和抢

童谣以一句奇怪的“咕咕咕 咕咕咕”开头，抓住听者的内心，随后一句“鸽子咕咕咕”，让人猜到“咕咕咕 咕咕咕”应该是模仿鸽子叫声的拟声词。“豆子香 鸽儿想”“抓把撒地上”是主人公与鸽子互动，给鸽子喂食。随后“一起来 吃光光 不要争和抢”吐露出鸽子们“没有争抢，和谐地吃着豆子”的深层意思。至此童谣结束。

可见，音乐是有开头和结尾的。不管多短，其都有要表达的内容。音乐是通过旋律来讲述思绪或故事的。这一点，不管是古代吟游诗人们的自弹自唱，还是当代人们在卡拉 OK 的宣泄，都是一样的。

人们在电视、广播上听的，在卡拉 OK 主动唱的“一般音乐”① 都在更容易被人接受、更容易给人留有印象，或者说得直白一点，在更容易卖座方面花了不少心思。

其实，这之中存在类似“法则”的东西。而在“法则”之中，最基本的就是“结构”。

前奏和副歌最先被人记住的理由

相信大家都有过这种经历：听到电视广告中播放的曲子，觉得“这曲子不错”，或者打开收音机，听到一首中意的歌，很想知道它是谁唱的。

这种时候，留在你脑中的乐句究竟出自整首歌的哪个部分呢？恐怕最多的当属前奏部分或副歌部分。

假设某一天你去了卡拉 OK。那天你没能赶上末班车，只好跟朋友唱卡拉 OK 等天亮。你与这位朋友交情很好，不需要有太多顾虑。这种时候，很多人会尝试唱一些平时想唱却没有唱过的歌。结果试着一唱，发现仅凭模糊记得的旋律并不能唱得很好，但副歌部分却唱得有模有样。各位是否有过这种经历呢？

① 这里的音乐之所以强调“一般”，是因为前卫音乐之中有许多无视法则的作品。

不管什么音乐，最先被人记住的总是副歌或者前奏。相对地，其他部分往往难以记忆。在卡拉 OK 试着一唱，甚至会觉得自己是第一次听这首歌。

这是因为人们创作音乐时，会故意将前奏和副歌做得最容易给人留下印象。说得再深入一点的话，就是前奏和副歌部分采用了最容易给人留下印象的“组合方式”。而这个“组合方式”就等于我们说的“结构”。

Point

结构
传递信息时，最容易给人留下印象的组合方式。

音乐的结构与剧本的结构

我们通过电视、广播听的音乐，长则 6 分钟，短则 2 分钟到 3 分钟。如此短的时间内，音乐仍有着明确的结构。前奏、旋律 A、旋律 B、副歌、尾声——熟悉音乐的朋友应该听过这些词。

前奏用来吸引听众的注意力，旋律 A 向着副歌逐渐铺垫情绪，旋律 B 将情绪尽可能地压缩，在副歌部分释放，最后尾声总括收尾。这是我们平时听的一般音乐中最常用“组合方式”。各位不妨试试，将自己喜欢的音乐按照旋律 A、旋律 B……分段，确认音乐的“组合方式”（其中有些音乐没有旋律 B，有些音乐则还有旋律 C、旋律 D 甚至更多）。

不过，这个组合之中最重要的部分是前奏和副歌。几乎不存在没有这两部分的音乐（有些音乐直接以副歌部分开头，这是将副歌用作了前奏）。

将音乐的结构套用到剧本中，就有了下表。

音乐		剧本
前奏	=	开端
旋律 A	=	通往高潮的过程
旋律 B	=	通往高潮的过程
副歌	=	高潮
尾声	=	结局

下面我们分别看看表中结构的各个要素。

前奏 = 开端

前奏是音乐的“导入部分”，也就是曲子的开头，换成剧本则相当于开端部分。

笔者还在上小学的时候，电视上有一档叫作《猜谜 · 哆来咪发咚》的节目。节目主要内容就是通过极短的前奏来猜曲名。环节从“究极前奏”到“超究极前奏”，难度逐渐升高，最后甚至只听不到一秒的前奏就要分辨其出自哪首曲子。

电视台能做出这种猜谜游戏，恰恰证明了音乐中前奏给人的印象之深。毕竟人们只听曲子的最开头部分就能分辨出是哪首曲子。

当然，作曲方肯定也明白前奏的重要性，对前奏应该格外上心。其中恐怕有些曲子把所有心思都花在了前奏上。

“在最初的一瞬间抓住听众的心”是前奏的作用，说白了就是一种“诱饵”。曲子开头唤起听众的注意，让听众产生兴趣，从而吸引他们继续听下去。

对剧本而言，这个“诱饵”也非常重要。如果不能在开端部分让玩家觉得“有趣”“想看后面的剧情”，就很难保证玩家会继续玩下去。

Point

> 在开端部分抓住玩家的心。

副歌 = 高潮

看完前奏，我们跳过中间部分，先来讨论副歌（高潮）。因为不论是音乐还是剧本，最应当重视的都是副歌（高潮）部分。

日本俳句追求“侘寂”。“侘寂”是日本的审美意识之一，也是俳圣松尾芭蕉憧憬的境界，其中的“寂”便相当于这里说的“副歌（高潮）”。它是事物最为关键的部分。音乐中的副歌是最能体现曲子主题，最能表达该乐曲想要倾诉之物的部分，也是歌手释放最想讴歌的感情的瞬间。副歌是“最激动人心的部分”。

副歌部分越是感动、越是火热、越是听着舒服、越是洗涤心灵、越是净化灵魂，曲子就越激动人心。越是激动人心，音乐给人留下的印象就越深。

剧本也是一样，高潮是剧本中最关键的压轴时刻。

Point

在高潮部分表达出最想表达的东西，创造激动人心的时刻。

旋律 A、旋律 B ＝通往高潮的过程

前面我们说，音乐需要将前奏和副歌设计得最能给人留下深刻印象，但这并不代表旋律 A 和旋律 B 可以随随便便糊弄了事。

有这样一种歌，它的副歌部分朗朗上口，在卡拉 OK 也属于很大众的曲子，但旋律 A 很难记也很难唱。说得极端一点，这类歌就属于除了副歌部分以外都是瞎糊弄的例子。真正的好曲子应该从旋律 A 开始就能给人留下印象。因为通往高潮的过程非常重要。

街头巷尾的热卖曲子相当一部分都是昙花一现，前几个月销量不错，但是过不了多久就会被人们淡忘。其中一个原因就是它们通往高潮的过程不够用心。

通往高潮的过程

不论前奏多么能抓住听众的心，不管副歌多么让人印象深刻，如果中间的过程差强人意，那就难以成为让人传唱几十年的名曲。对于剧本

的世界来说，也是同样的道理。

有了叫人印象深刻的前奏和令人满意的副歌之后，接下来要考虑的是如何描绘从前奏到副歌的过程。换成写剧本，就是如何把从开端到高潮的过程写得有趣。

打个比方，在给饥肠辘辘的猫看猫粮，和给饱食餍足的猫看猫粮这两种情况下，猫对猫粮的反应不会相同。通往高潮的过程也是一样，如何让音乐听众或游戏玩家保持在饥饿的状态才是最关键的。

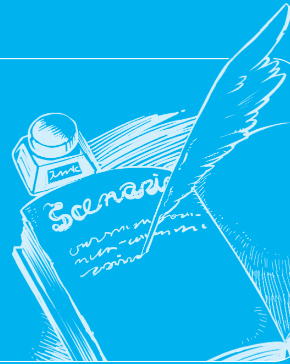
结构就像音乐的乐谱

从前面的说明可见，剧本的结构与音乐的结构用的是同一种思维。剧本应精心安排讲故事的顺序，把最美味的部分（高潮）用最有效果的方式展现出来。

另外，结构就像音乐的乐谱，对剧本起到一个大纲和地图的作用。乐谱本身不会弹奏音乐，但演奏优美的和声时，有乐谱让我们感到心里有底。

下一节我们将更加深入地挖掘结构，详细探讨剧本的结构究竟是什么样的。

5-2
结构的种类



结构的形式——不止是起承转合

就像音乐有“前奏→旋律 A →旋律 B →副歌→尾声”这种结构上的经典形式，剧本也有自古以来的经典结构。

翻开各大剧本入门书，首先映入眼帘的就是“起承转合”几个字。关于结构，古今东西的先贤们早已总结出了方法论。中国诗词讲究“起承转合”，日本能剧讲究“序破急”，美国好莱坞电影讲究“三幕式结构”。

这些经典形式将故事的结构分成三部分或者四部分，从而梳理故事结构。

下面我们分别按顺序看一看这些经典结构。

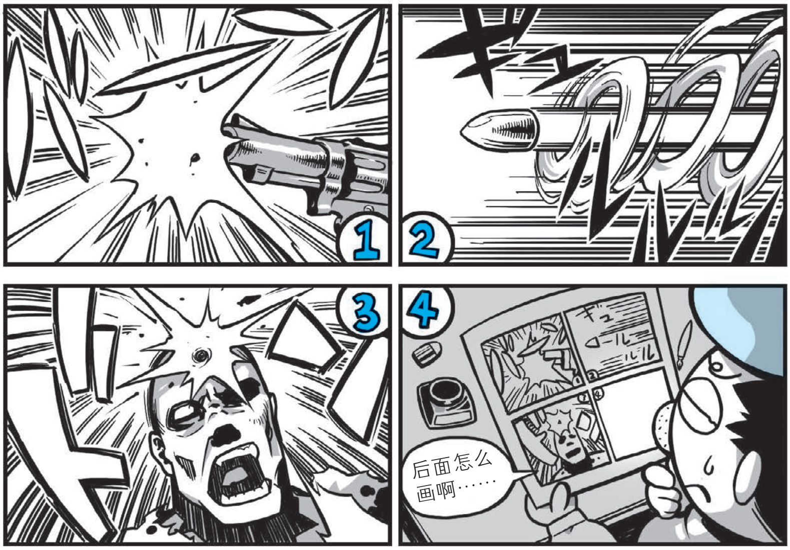
起承转合

报纸上经常出现的四格漫画就是典型的起承转合。

- 起（第 1 格）……事物的开端
- 承（第 2 格）……发展
- 转（第 3 格）……转折
- 合（第 4 格）……结论、结尾

起承转合之说来源于中国近体诗的结构技巧。元代杨载的《诗法家数》中有云：“（绝句）大抵起承二句固难，然不过平直叙起为佳，从容承之为是。至如宛转变化工夫，全在第三句，若于此转变得好，则第四句如顺流之舟矣。”

这与四格漫画的结构恰好一致。



序破急

“序破急”的说法源自雅乐。雅乐是以笙、筚篥演奏的古代音乐，其音乐用语流传至今。虽然流传了下来，但这个词如今却是日本能剧和茶道界的重要术语。

二条良基的连歌集《筑波问答》里提到“乐中亦有序破急。连歌亦然，当以一之怀纸为序，二之怀纸为破，三、四之怀纸为急。先贤以为蹴鞠亦是同理。”[1] 看来不止连歌界，连蹴鞠界都有“序破急”之说。

室町时代能剧之大成者世阿弥也曾说过，作品的结构应分为“序破急”三个大阶段。

---

① 二条良基是日本连歌的集大成者之一。连歌是始于日本平安时代末期的一种独特的诗歌体裁，其特点是由多人即兴参与创作，每句都必须与他人的上一句相衔接。怀纸就是折叠成两折可以放在和服怀中的和纸，有擦拭茶具、包点心、盛小零食等多种用途，亦可用来书写，例如在连歌会上书写连歌诗句。——编者注

三幕式结构

与“序破急”相同，三幕式结构也将故事分成三个部分来考虑。琳达·西格[①]在 *Hollywood Rewriting Bible* 一书中提到“影视剧的结构，自剧本文学诞生起就倾向于三幕式结构。希腊悲剧、莎士比亚、TV 剧（中略）基本都以三幕为结构。三幕式结构的三幕分别是开端、过程、结局（后略）”。

此外，*Hollywood Rewriting Bible* 虽然是一本讲电影剧本的书，但里面大部分篇幅都用来叙述结构方面的知识，有很多地方值得游戏剧本参考（但是这本书貌似已经绝版了，另有一本全世界畅销的悉德·菲尔德的《电影剧本写作基础》，对结构的讲解也非常值得参考）。

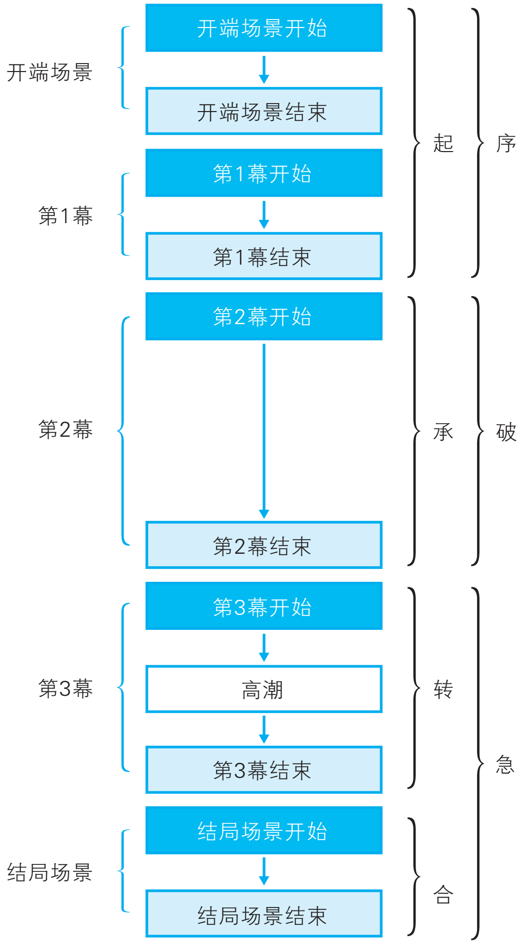
本书对结构的观点

笔者将本章介绍的古今东西的人们对结构的观点汇总成了一张图。从图上看一目了然，起承转合、序破急、三幕式结构表达的都是同一件事。即下面这三个剧本结构中必不可少的要素。

- **开头** = 开端
- **发展** = 通往高潮的过程
- **结尾** = 高潮～结局

如何开头，如何发展，如何结尾——它们是故事的基本。有了这三个要素，我们就能创作出像模像样的故事。

① Linda Seger，好莱坞资深编剧顾问，曾担任多部作品及剧本的策划咨询工作，并在多个国家教授剧本写作。——编者注



接下来看一个具体例子。

某个人前往地狱讨伐恶魔 ……开头

某个人与恶魔展开卓绝的战斗 ……发展

某个人击败恶魔，创造了没有地狱的世界 ……结尾

本书将采用将故事分割成三部分（与“序破急”“三幕式结构”相同）的方法讲解结构。

Point

常用的结构有起承转合、序破急、三幕式结构。它们都建立在“开头、发展、结尾”三个要素之上。

分支

本书的主题是游戏剧本，与其他剧本不同，游戏剧本有额外必须考虑的东西，那就是游戏失败与选项，也就是剧本上的“分支”。给剧本加入分支，一个游戏剧本才能算是完成。基本上不存在没有分支的游戏，所以这个工作必不可少。游戏失败的相关内容将在下一章说明，至于其他分支，则在第 8 章中一并讲解。

不过，不管是游戏剧本还是影视剧剧本，结构上的基本事项是相同的。请各位将“分支”当作主菜过后的甜点，暂且先放一放，下一章我们继续讲解“结构”以加深对它的理解。

专栏

活用神话



“神话”一词能让你联想到什么呢?《雷神》的基础是北欧神话,《圣斗士星矢》的基础是希腊神话。游戏方面，曾获得日本游戏大赏优秀奖的《大神》是以日本神话为背景创作的。这些都是活用了“神话”中的角色或世界观的作品。

不过，这里我要讲的“活用神话”，并不是以神话的“世界观”或“登场人物”为基础进行创作，而是要各位学会活用神话中的“故事模式”。

单单一句“神话的故事模式”各位可能不太好理解，下面举 5 个例子。



1. 英雄遭遇挫折，受贤者指引，击败强大敌人的故事
2. 主人公拔出相传无人能够拔出的石中宝剑，证明自己就是英雄
3. 英雄消灭盘踞地下城的魔物，从而获得宝物的故事
4. 主人公前往黄泉国度冒险的故事
5. 哥哥杀死比自己优秀的弟弟，孩子为信念杀死父母的故事

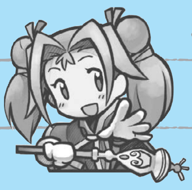
是不是似曾相识？没错，这些故事模式早已被诸多游戏、电影、动画所使用。1 就是《星球大战 4》的故事模式，2 和 3 则是 RPG 的不变话题，4 和 5 在《高达》《龙珠》的剧情中出现过。此外，其他小说、电影里也能经常见到它们的影子。

这些千百年来传唱下来的故事，是能够触动人心、易被人们所接受、人们会自然而然去追求的故事。我们相信，神话的故事中有着能引起人类基因或者本能共鸣的“某种东西”。正因为有这个“东西”，它们才能流传至今。神话的故事模式在创作剧本时非常值得参考。所以，放心大胆地活用神话吧！

如果想进一步了解神话，建议阅读约瑟夫・坎贝尔和克里斯托弗・沃格勒的著作。

第 6 章

结构的要素



情侣

6-1
开端



什么是开端

顾名思义，开端就是游戏的开头，“序破急”的序。

既然是刚刚被玩家打开的游戏，开端自然要有无懈可击的剧本，确保能抓住玩家的心。开端剧本要想成功，有三个要素必不可少。

下面我们逐一列举开端必备的三个要素。

传达游戏目的

对于游戏剧本而言，开端最重要的工作就是将游戏目的传达给玩家。比如，《恐怖惊魂夜》是找出真凶，《精灵宝可梦》是完成宝可梦图鉴……这些就是我们说的游戏目的。

大部分游戏发售时都附有说明书，读一读即可知道游戏目的。有些玩家在买游戏前就已经通过游戏杂志等渠道获得了信息，早已知晓这款游戏是干什么的。然而不可否认，不看说明书就开始游戏的玩家还是占多数。

因此，我们必须在游戏中提示游戏目的。漫无目的地推进游戏只会让玩家徒增压力。闹不好，玩家会因此失去继续游戏的兴趣。

让人想继续往下看，想知道最后会怎么样，这是开端的重要职责。有些游戏本身不包含目的，就以玩家能自由行动为卖点，但这类游戏的开端也必须给玩家创造继续游戏的“动机”。

游戏的开端必须明确告诉玩家“在这款游戏里应该做什么”。

传达游戏的玩法

第二个要素与剧本没有直接关系，是向玩家展示游戏的玩法。最标准的形式是在游戏一开始加入教程。在角色扮演游戏里，我们经常可以见到这种模式：为向玩家说明战斗系统，让玩家带着一位事无巨细的解说角色与弱小敌人战斗。虽然这个要素与剧本没有直接关系，但对游戏而言意义重大。

游戏系统越复杂，新颖创意越多，教程的必要性就越强。反过来，系统简单的游戏就没有太大必要加入教程。

传达这是一个什么样的游戏

第三个要素是向玩家传达这是一个什么样的游戏。《精灵宝可梦》由主人公被博士叫住并赠予宝可梦开始;《恐怖惊魂夜》从主人公与女主角在滑雪场开心地滑雪开始。

通过开端，游戏要阐明“主要角色是谁”“角色之间的定位关系是怎样的”。《精灵宝可梦》中，装入精灵球的妖怪是主要角色，另外还有贤者角色大木博士以及其他竞争者;《恐怖惊魂夜》则明确告诉玩家游戏中有女主角。

另外，展示游戏世界“是一个什么样的世界”也是开端。比如《精灵宝可梦》，这是一个接近现代的世界，但是有“把妖怪装进精灵球”这种与现实世界不同的世界观;《恐怖惊魂夜》则通过主人公的大学生身份以及乘车等行为告诉我们，游戏的世界设定与现代日本无异。

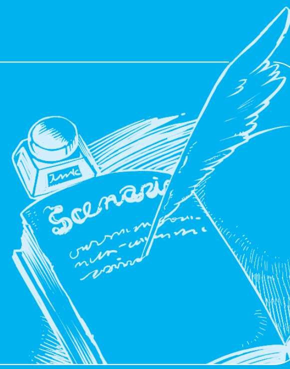
Point



开端应当传达的信息

- 传达游戏目的
- 传达游戏的玩法
- 传达这是一个什么样的游戏

6–2
通往高潮的过程



什么是通往高潮的过程

第 5 章中我们提到过，创作音乐时，旋律 A、旋律 B 等通往高潮的过程十分重要。同样道理，对游戏剧本而言，“通往高潮的过程”也很重要。为什么这样说呢？因为这个部分是游戏中最长的，一般能占到整个剧本的 80% 以上。

一首歌最长也不会超过 6 分钟，听众很少听到一半放弃。而且人们听歌是一个被动的过程，即便旋律 A 差强人意，只要副歌部分出彩，这首歌还是能有一定销量。然而，游戏剧本并非如此。

通往高潮的过程虽然因游戏种类而异，但是无论如何，都必须保持一定长度。而且这个部分还必须有趣味性。不然玩家会玩到一半就放弃游戏。

结构中，最需要动脑筋、玩技术、花费时间与精力的部分，就是通往高潮的过程。

设定游戏失败

创作“通往高潮的过程”时，首先要确认的是游戏失败的设定。游戏失败与游戏通关都是游戏强制结束的方式，但二者有着本质上的不同。关于游戏通关，我们将在 6–4 节“结局”中讲解。

这里要讲的，是在“通往高潮的过程”中强制结束游戏的“游戏失败”。这是向买了游戏的玩家发送“你失败了，请重新开始（或者从存

档处重新开始）”的信息。

游戏失败的设定基本上属于游戏系统范畴，主要由游戏策划来负责。比如角色扮演游戏里，生命值变成 0 即为游戏失败，但这都是有关游戏系统设定的工作。不过，定义游戏失败在故事中的意义，就是编剧的任务了。像“与怪兽战斗失败就会死。怪兽因为种种原因，成为了邪恶的生物，所以主人公必须与怪兽战斗，败给怪兽即为游戏失败”就是需要编剧思考的东西。

举个例子，假设有一款游戏有怪兽合成系统，两个怪兽合在一起能生成新的怪兽。这时，详细创作合成机制是游戏策划的工作，但为什么怪兽能够合成，在游戏的世界观中怪兽合成意味着什么，怪兽为了什么而合成，或者经过不断地合成，最终会出现什么结果，这都要由编剧来创作。可见，除游戏失败以外，编剧还要担负许多有关游戏系统与剧本挂钩的工作。

有些跑题了，我们言归正传。在通往高潮的过程中，首先要考虑的，是游戏失败在故事中代表着什么（包括不存在游戏失败的游戏）。“生命值为 0 时、选择了错误的选项时、属性低于一定值时游戏失败”之类的东西要与策划商量着决定。

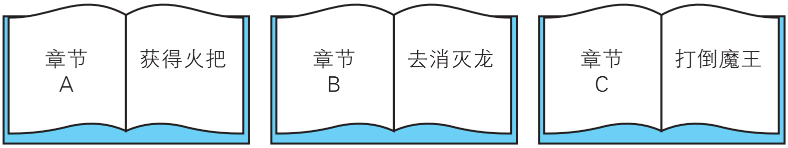
Point

游戏失败在故事中的意义由编剧创作。

章节分四类

“通往高潮的过程”中，需要创作章节来一步步走向高潮。所谓章节，以目的为“打倒魔王”的游戏为例来说，达成打倒魔王所需的一个个条件的过程，就是一个个章节。

打倒魔王必须用龙之剑，为此必须去龙栖息的洞窟消灭龙，去龙的洞窟又需要先拿到火把……这一步步完成条件的“过程”就是章节。



章节大致可分为以下四类。

- 达成游戏目的的章节
- 推进剧本的章节
- 加深剧本主题的章节
- 偏离游戏本来目的的额外章节

达成游戏目的的章节

“达成游戏目的的章节”就像前面去龙栖息的洞窟的章节，是达成游戏目的绝对不可缺少的东西。

这类章节又可大致分为两种，一种是“给目的设置障碍的章节”，另一种是“给目的提供援助的章节”。

给目的设置障碍的章节

给目的设置的障碍有哪些呢？举个例子来说，就像打倒魔王之前，必须先击败其麾下四大天王。“设置障碍”是章节创作中出现最频繁的工作，因为给目的设置障碍能够让剧本更加有趣。

通往目的的道路越是困难，剧本的趣味性也就越高。创作推理类故事时，要是加入了一个让人一眼就能看出真凶的章节，相信玩家会非常扫兴。

给目的提供援助的章节

假设当前设定是“主人公需要有同伴才能打倒魔王”，那么所谓给目的提供援助的章节，就是主人公与同伴相遇的章节。它与给目的设置

障碍的章节正好相反。

推进剧本的章节

魔王突然袭击主人公生活的镇子，把镇子烧了个精光，以此为契机，主人公踏上了打倒魔王的旅程——这种将故事向前推进的章节就是“推进剧本的章节”。

在剧本的推进过程中，这种章节非常重要。为了更加通俗易懂，我们也可以称它们为“案件”或“事件”。

加深剧本主题的章节

关于“加深剧本主题的章节”，我们通过例子来解释。

假设游戏的主题是“挚友成为敌人时，你能狠下心与他战斗吗?”游戏的目的是“打倒魔王”。此外，给主人公安排一名挚友登场，然后创作一个主人公发现挚友其实是魔王的章节，用作“推进剧本的章节”。在这个章节中，挚友变成了主人公的敌人，恰当地体现了主题内容。

然而，故事中突然冒出一句“挚友其实是魔王”，并不能多么深刻地体现主题。因为此时“主人公的挚友”仅仅是一个设定，“挚友”的部分还缺乏说服力。

所以，我们要创作“主人公与挚友意气相投的章节”，或者是“主人公与挚友情同手足的回忆章节”。如此一来，“主人公的挚友”的设定就有了深度。这样的章节就是“加深剧本主题的章节”。

使其兼具“推进剧本的章节”的功能

“加深剧本主题的章节”如果能同时是“推进剧本的章节”，将带来更好的效果。

假设游戏主题是“父子之爱”，游戏目的是“打倒魔王”，然后创作

一个“达成游戏目的的章节”，即打倒魔王需要龙之剑，为此必须去消灭洞窟里的龙。

此时，如果创作一个“龙其实是魔王用主人公的父亲变成的，而这件事主人公不知道，只有他父亲知道。父亲希望儿子（女儿）击败自己，获得龙之剑”的章节，就能同时涵盖游戏目的与游戏主题。这个章节既是“推进剧本的章节”，又是“加深剧本主题的章节”。

或者换回游戏主题是“挚友成为敌人时，那你能狠下心与他战斗吗?”的例子。我们可以在“主人公与挚友情同手足的回忆章节”里若无其事地透露出挚友的弱点。这样一来，它就同时成了“达成游戏目的的章节”。

偏离游戏本来目的的额外章节

“偏离游戏本来目的的额外章节”是剧本中与达成游戏目的没有必然联系的章节。这些章节虽然偏离游戏原本的目的，但是能够丰富游戏的世界观，提供多方面地享受游戏的方式。

它更多地代表游戏中一些“小乐趣”的元素，就像买糖果送的贴纸。回想起来，当年很多小学生买糖果只是为了收集贴纸，反而把糖果扔掉不要，可见这种“附加性内容”能给玩家带来相当大的冲击。

这种极具魅力的“额外章节”有很多，比如《勇者斗恶龙 V》中的“赌场”和“小硬币”，《塞尔达传说：旷野之息》中的试炼神庙，《最终幻想》系列中的“收集召唤兽”等。



章节分四类，作用各不相同

- 达成游戏目的的章节
- 推进剧本的章节
- 加深剧本主题的章节
- 偏离游戏本来目的的额外章节

6-3
高潮



什么是高潮

高潮具有以下意思：剧烈、兴奋、纠葛的最高峰、对立的最高峰。

游戏的高潮指“达成游戏目的的瞬间”。推理类游戏是得知犯人是谁的瞬间；冒险类游戏是找到宝藏的瞬间；有“敌人”出现的游戏是击败最终敌人的瞬间；解谜为主的游戏则是解开谜题的瞬间。

不过，如果游戏的高潮仅仅是达成目的，就不能称为好的高潮。在高潮处产生巨大的情感波动能使剧本更富有戏剧性。就像一路上积累的努力一次性全部升华的瞬间，或者经过漫长推理终于解开谜题的瞬间，高潮应该是将前面花费的时间、精力以及感情全部释放，让人获得最大愉悦感的瞬间。

Point



高潮
达成游戏目的的瞬间。

通往高潮的过程一定要有趣

高潮这个东西，单有高潮部分是不能形成高潮的，关键还要看前面的铺垫与发展。

以角色扮演游戏的例子来看，在高潮部分打败“最终 boss”时，我们要创造出必须动员所有角色出战的情境，或者至少也要让玩家从自己

培养的角色之中选出几个最强的来挑战。

这样一来，前面与各个角色相关的章节（相遇、角色的过去、与角色互相帮助等）将在玩家的心中更加鲜明，玩家对角色倾注的心思与感情也将更加清晰。

通过这些角色，玩家内心的大幕上将开始回放之前在游戏中获得的体验以及情感。这种心理效果将唤起高潮应有的感动。

也就是说，如果通往高潮的过程中没有让人对各个角色产生感情的故事，没有催生感情代入的章节，最终的高潮将是平淡的，无法唤起玩家的感动。玩家只会觉得自己打败了游戏中最强的敌人而已。

高潮的成与败，全由通往高潮的过程左右。

Point

高潮

前面整个过程的总结算。

6–4
结局



什么是结局

结局是向玩家传达游戏目的达成后产生了什么结果的部分。

我们仍以前面多次提到的以“打倒魔王”为目的的游戏为例，看看它的结局是什么。主人公克服千难万险，终于与同伴携手成功消灭了魔王。那么，主人公生活的镇子怎么样了呢？

主人公生活的镇子恢复了和平。

这是个不错的总结。或者像下面这样来完结故事也挺好。

主人公与在旅途中相识的同伴之一喜结连理，永远幸福地生活下去。

结局也可以是主人公在魔王死去的地方驻足良久，回想着为消灭魔王而逝去的战士们的音容笑貌，故事在此戛然而止。又或者，下面这种让人感觉到会出续作的结尾也不失为一种选择。

狂风肆虐的荒野中，魔王的尸体倒在主人公面前。
主人公转身离去之时，嘶吼的风中传来一个声音，
这一瞬，主人公仿佛听到了魔王高亢的笑声。

结局是展示游戏目的达成后世界怎么样了，主人公怎么样了，主人公内心产生了什么变化等结论的部分。

Point

结局
向玩家传达游戏目的达成后产生了什么结果的部分。

设定游戏结束

结局的游戏结束（game over）有两类。

- 通知游戏完全结束的游戏结束（游戏通关）
- 告诉玩家“他们还没有看到真正结局”的游戏结束

后者是游戏存在多种结局（多结局）时必不可少的。

重玩

重玩与游戏失败有斩不断的关系。重玩机制的存在让我们能在游戏剧本中做出一些比较大胆的决定。

比如可以让玩家在游戏开始 3 分钟就遇到游戏失败。游戏失败是因为某些地方做得不够好，所以这种时候，玩家内心会更加期待“成功时会怎么样”，其多次尝试的欲望就会被带动起来。不过，过多的游戏失败会让玩家感到厌恶，甚至产生反作用。

另外，重玩还有让玩家熟悉游戏玩法的作用。即不直接说明“采取这种行动会导致游戏失败”，而是让玩家通过亲身体会来了解。以“啊，跳到河里生命值会下降”“不能总选瞎胡闹的选项”等实践方式来展示游戏规则，使玩家明白哪些不能做、哪些应该做。

下面说些笔者个人的经历。有一天，笔者骑摩托车时突然被警察拦住了，理由是单行道逆行。直到交了罚款扣了分，笔者才知道这条路是单行道。因为从来都没看到过单行道标识。笔者向警察反映这个情况，

结果警察把笔者带到路口一指："瞧，标识不就在这里吗？"笔者抬头一看，确实是单行道的标志，只是位置非常隐蔽，骑摩托车或开车路过的时候非常容易看漏。所以当时笔者就想，要是警察站在标识附近提醒附近行人"这里是单行道，请勿从这一侧进入，标识在这里"就好了。

不过，从那以后，笔者对单行道的标识变得特别敏感。看来被罚款确实不是一件叫人高兴的事，笔者可不想重蹈覆辙。

游戏失败也能带来同样效果。前面举的这个例子可能不太恰当，但活用游戏失败确实能强制玩家熟悉游戏规则。

Point

游戏失败能强制玩家熟悉游戏规则。

专栏

如何练习写与游戏系统相关联的故事



正文中提到过许多次，游戏系统是游戏剧本的前提条件。为了能"将游戏系统体现得更加有趣"，创作与系统相关联的故事十分重要。

这里有个练习的好方法，那就是"给简单的游戏写故事"。所谓"简单的游戏"，是指《敲方块》《俄罗斯方块》《黑白棋》这类看上去不会有什么故事的东西。这些游戏虽然没有故事，但游戏系统非常成熟，所以才是上佳的练习材料。

想故事的时候，首先确认"游戏目的"，然后再以其为基础逐步扩充。比如《敲砖块》，这是一款像打乒乓球一样用挡板反射弹球，敲碎画面上方大量砖块的游戏，于是游戏目的就是"不断敲碎砖块"。接下来试着扩充游戏的内容，这里可以像这样思考："让弹球持续消灭没用的东西怎么样？""让障碍不断逼近如何？""击破障碍墙就能把某个东西送到对面可以吧？"然后可能就会想出下面这样的故事：



“将宇宙飞船平安送到宇宙！”

天空被暗物质笼罩了！为了将背负着人类未来的飞船平安送到宇宙，消灭所有暗物质吧！

此时，“消除了所有砖块”的成就感之上，又附加了一层“将承载着人类希望的飞船成功送至宇宙”这种剧情上的成就感。在此基础上继续发掘，还可以让故事更具深度。

除了以“游戏目的”为基础创作故事之外，还有其他创作故事的方法。比如可以将敲碎砖块的弹球视为“定时炸弹”，反射弹球的挡板背后有你珍视的人，等等。游戏中的任何元素都可用作编写剧本的灵感来源。

第 7 章

好结构与坏结构



家人

7-1
为什么需要结构



善于表达与不善表达

结构是剧本创作的关键。游戏系统再好玩，剧本章节再有趣，结构不好也能抹消该游戏的一切优点。特别是以剧本为生命的有声小说和冒险游戏，结构好坏直接关系到游戏的好坏。

为什么结构如此重要呢？我们用男女朋友间的对话来说明。假设有下面这个情景。

> 有两个人，一个叫小智，一个叫夏生。两人是朋友。
>
> 有一天，两人相约出海钓鱼。
>
> 第二天，他们分别在不同的地方，将钓鱼时的体验讲给自己的女朋友听。
>
> 结果两人的女朋友反应大相径庭。
>
> 小智的女朋友听得津津有味。
>
> 而夏生的女朋友却只回答了一句“哦”，好像没什么兴趣。

二人讲的是相同的经历，为什么二人的女朋友反应会不同呢？这里我们看看他们分别是怎么讲的。

●夏生

> 昨天我跟朋友出海垂钓，钓了条大鱼。
>
> 我俩等了好长时间，费半天劲才钓上来。
>
> 高兴死我了。

●小智

昨天我跟朋友出海垂钓去了。
结果特别难钓。
我俩就商量，反正也钓不到，干脆回去吧。
于是开始收拾钓具。
结果你猜怎么着，
就这会儿，钓竿突然动了！
那鱼劲儿特别大，差点给我俩拽到海里去。
我俩拼了命往回拉，才把它给拉上来。
拉上来一看，嚯，老大一条鱼。
高兴死我了。

为了举例说明，笔者特意选择了两种比较极端的情况。可见，小智善于表达，而夏生不善表达。后面，我们把二人的名字替换成善于表达的人和不善表达的人，继续说明。

不得不承认，善于表达的人与不善表达的人说出话来，就是有这么大的差距。

前些日子，笔者有幸听两位观众讲述观看某场话剧的感想。这两位都觉得该场话剧很不错。不过，两人之中有一位不善表达，从他的讲述中，笔者完全想象不到话剧的内容，也没有提起对该场话剧的兴趣。然而从另一位善于表达的观众的讲述中，笔者能十分清晰地感受到作品的内容、优点，觉得自己也应该去看一看。

所以，即便是同一份体验，表达内容的方式不同，对方接收到的信息也就截然不同。

前面钓鱼的例子中，二人的共同体验是出海钓鱼，等了很久之后钓上一条大鱼。二人对女朋友阐述的是同一份体验，然而二人话语中传达出的感情大不一样。

同样的内容，讲述的方法不同，给人的印象也就不同。

验证表达方式的不同

善于表达的人和不善表达的人，表达方式究竟有什么不同呢？下面我们就来验证二者的不同。

阐述结论的时机不同

首先是阐述结论的时机不同。不善表达的人在对话一开头就说“钓了条大鱼”。相对地，善于表达的人则将“钓了条大鱼”的信息放到了对话的结尾。

语言长度的不同

其次是长度的不同。不善表达的人只说了 3 行，而善于表达的人说了 10 行。有些人可能会对不善表达的人抱以同情，认为是笔者故意只让他说 3 行，显得他没有优势，太可怜。然而实际上，不善表达的人本身话就不多，这点还请各位明白。

如果只谈表达“钓到鱼了”这个结论，不善表达的人说的内容已经将所有必要信息传达给了女朋友。然而，各位不觉得他的话语中缺少点什么吗？

不善表达的人说出来的话，与新闻播报类似。

> 今日凌晨，市内某地发生火灾。一栋公寓因火灾被完全烧毁，所幸未出现人员伤亡。

新闻播报的任务是简洁、准确且迅速地传达信息。因此，其表达方式自然就需要简明扼要。换成起火公寓的居民向朋友谈及火灾一事的话，说法想必会是下面这种。

> “我一睁眼，好家伙，吓了一跳。满屋子都是烟，还热得不行。听见外面有人喊‘快跑’，我一下子就跳起来了，不管三七二十一，直接从窗户往外跳。回头一看，我们那公寓是越烧越旺，最后整个都烧没了。我现在剩下的，也就逃跑时抱的这床被子了……（后面还有很多很多）”

可见，说法与前面完全不一样。二者的差别以长度的形式表现了出来。不善表达的人说话就像新闻播报，只简洁地传达信息。善于表达的人则作为火灾的当事人，大谈特谈当时的体验。

新闻的目的是传达事实。相对地，剧本所追求的是让玩家“感动”。当然，也可以是让玩家觉得“有趣”，或者产生“感情代入”。

可以说，剧本的使命不是简单地传递信息，而是用信息去触动人的感觉、内心和感情。

从这个角度看，善于表达之人的说话方式更接近于剧本的目的。

> **Point**
>
> **剧本的使命**
> 用信息去触动人的感觉、内心和感情。

传达说话人的目的

回到钓鱼的例子。

刚才在一开头，我们提到二者阐述结论的时机不同。二人钓到大鱼觉得开心，最大的理由是“等了很久，即将放弃的时候钓到一条大鱼，没白费等待的这段时间”。在决定出海钓鱼的阶段，二人心中已经产生了“钓鱼，最好是钓大鱼”的“目的”。

二人抱着这种目的奔向大海，垂下钓线。如果下钩 30 秒就钓到大家伙，二人的“高兴”想必又会是另外一种“高兴”，即“一上来就钓到大鱼，真走运”的高兴。这样一来，表达方式也就不一样了。“一上来就钓到大鱼，真走运”将成为对话的主题。

二人向女朋友说的第一个信息都是“出海垂钓”。这是说话人在向对方表达什么呢？是故事的“目的”。一般人听到“去垂钓”之后，会理解“垂钓就是钓鱼，目的恐怕是钓大鱼”。（不可否认，有不少钓鱼爱好者享受的是银线静垂、待鱼上钩的过程，即便钓不到鱼也很满足，但这里咱们不讨论这种情况。）

先将说话人的“目的”传达给对方，这是对话的开始。

传达过程

那么，传达了“目的”之后，二人又说了什么呢？不善表达的人说的是“钓到大鱼”这一事实。相对地，善于表达的人则说“特别难钓”“等了很久”。

这里是命运的分歧点。“钓到大鱼”是这个故事的“结论”，也可以说是“结局”。而“特别难钓”“等了很久”是这个故事的“过程”。

最后结尾“高兴死我了”是一样的，所以善于表达的人比不善表达的人多出来的 7 行全都用在了讲述钓鱼的“过程”上。

不善表达的人一开始就说了“钓到大鱼”这一事实，瞬间结束了话题；而善于表达的人则没有先将结论告诉女朋友，而是吊着她的胃口，给她讲述通往结论的过程。

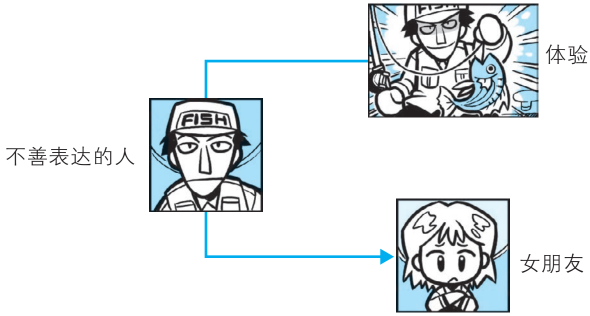
通过对当时情形的细致描述（正准备收钓具等）以及对当时心境（正打算回去等）的表述，善于表达的人能够让女朋友感同身受地去体验这次钓鱼的经历。

随着对话内容越来越接近“钓到鱼的事实”，善于表达的人越说越热闹。相对地，不善表达的人没有这一过程，所以故事显不出精彩。

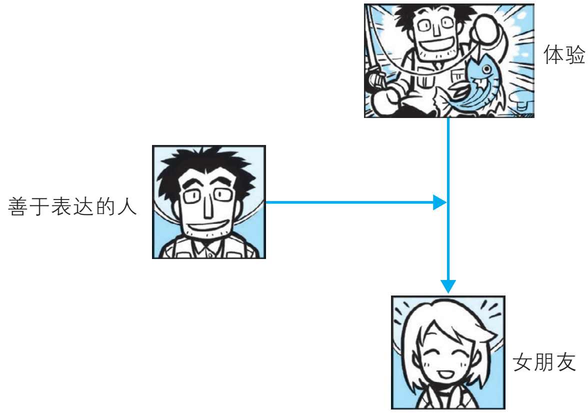
考虑信息的传达顺序

通过二者的不同，我们能看出表达中的一个技巧，那就是以能引起对

方兴趣的顺序传达信息，加入当时的感情，让信息更容易被听者接受。前面也提到了很多次，善于表达的人与不善表达的人之间的差距来自于他们向女朋友传达信息时的态度。二者态度的不同可以用下面的图来解释。不善表达的人仅仅是将自己脑中已有的体验作为信息间接传达给女朋友。



相对地，善于表达的人则试图让女朋友和体验直接相连。



可见，善于表达的人是希望女朋友直接去感受当时的体验。因此，他在“给要传达的信息排序”方面多花了心思。这就是善于表达之人的技巧。

说得再详细一点，不善表达的人只是向女朋友“传达信息”而已。而善于表达的人“有意识地对信息进行了排序，在传达信息时让听者更容易共享体验以及产生感情代人”。

要想让听者产生感情代入，需要创作一个能够还原体验的故事并生动地讲述出来。这个道理可以直接套用到剧本之中。所以，考虑剧本的结构，基本上就等于“考虑传达信息的顺序”。这是表达的技巧，也是好结构的基本条件。

Point

好结构的基本条件
考虑传达信息的顺序。

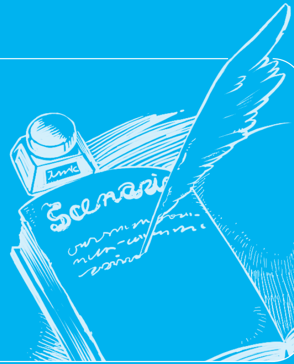
通过结构引导感情代入

从前面的内容可知，不善表达的人并不是真的就不善表达，他只是希望将体验作为一种信息传达给女朋友，所以才采用了那种表达方式。善于表达的人是希望女朋友对这份体验“产生感情代入，共享信息”，所以采用了那种表达方式。

可见，在考虑结构的基础上传达信息，与不考虑结构就传达信息，接收信息的人的感受是完全不同的。同样的内容，表达方式不同，即结构不同，给对方的印象就如此不同。对于剧本而言，这是一个可怕的事实。

这就是为什么本节一开头就说“结构是剧本创作的关键”。游戏内容里有再多再好玩的创意，角色再怎么有魅力，如果讲述方式（结构）不出彩，可能看上去依旧是一款无聊的游戏。

7–2
要考虑听者的回应



女朋友们是什么感受

前面我们都看到了，对于善于表达的人和不善表达的人，两位女朋友的反应大不一样。其原因是，善于表达的人和不善表达的人的表达方式不同，前面我们也验证过了。那么，两位女朋友听他们讲述之后，又会有什么感受呢？

说话时，考虑听者的回应是很重要的。下面我们试着在二人的话语中加入女朋友的回应。为了防止各位看同一份例文看腻，这里稍微做了些修改。

●不擅表达的人

"昨天我跟朋友出海垂钓，钓了条大鱼。"

"是吗？"（1、7）

"我俩等了好久，好不容易才钓上来。高兴死我了。"

"那恭喜你咯。"（7）

"有 82 厘米呢。"

"诶？什么啊？"（2、4）

"当然是鱼的全长啊。"

"哦。是吗？"（8）

●善于表达的人

“昨天我跟朋友出海钓鱼去了。”

“嗯。”（1）

“结果特别难钓。”

“是吗?”（2）

“一条都不上钩，所以我俩都打算回家了。”

“嗯嗯。”（3）

“然后我俩就开始收拾钓具。结果就在这个时候……”

“怎么了 !?”（4）

“钓竿突然动了。那鱼劲儿特别大，差点给我俩拽到海里去。”

“诶!”（5）

“我俩拼了命才给它拉上来。”

“然后呢?”（6）

“你猜怎么着，老大一条鱼了!”

“真棒!”（7）

“后来我俩量了量，有 82 厘米呢!”

“诶，厉害啊。”（8）

善于表达的人的女朋友回应得可能有些夸张，各位请不要在意。这里想让各位注意的是每一句话之后听者状态的变化。笔者在女朋友们的回应后面加了编号，以便简单说明各句回应的含义，随后我们将按顺序逐个探讨。

1. 了解目的
2. 感到疑问、产生兴趣
3. 感情代入
4. 意外、吃惊
5. 期待、进一步代入感情
6. 期待值达到最高峰、彻底代入感情、期待结论

7. 对结论、高潮的回应
8. 对结论的持续性回应

1. 了解目的

女朋友将在这个部分了解对话的目的。这里的关键点是，在告知其目的之后不要直接阐述结果。不善表达的人之所以失败，最大的原因就在于此，即在说完“出海垂钓”之后直接就说“钓到大鱼”的结果，所以他女朋友的回应后面有 1 和 7 两个编号。

听的一方很难同时做出两种回应。因此，同时告诉对方目的与结果的时候，对方只能给出“是吗”这种不冷不热的回应。产生这一悲剧的原因就是，他在与女朋友达成目的共享之前就说出了结论。

假设这位不善表达的人已经坚持几年每逢休息就出门钓鱼，以钓到大鱼为人生最大的目的。那么他女朋友自然也会知道这一点。每次看到他出门钓鱼的背影，女朋友就悄悄盼着他早点儿钓到大鱼，回来陪自己玩。

在这种情况下，不善表达的人某一天突然对女朋友说“出海垂钓，钓了条大鱼”又会怎么样呢？他女朋友肯定高兴得眼泪都要下来了。

但是，这种情况下，不善表达的人其实并没有将目的和结果同时传达给女朋友。因为在他女朋友心中，早就已经有了目的。“希望他早日钓到大鱼”就是她的目的。所以，此时即便再告诉她“出海垂钓”，也不算是传达对话的目的，女朋友也会忽略这一句，直接对他钓到大鱼一事给出回应。

2. 感到疑问、产生兴趣

说完目的之后，接下来应该表达的是达成目的的障碍。不善表达的人在这里也失败了。他在阐述完结论之后，才突然想起来前面缺了什么，补上了“82 厘米”这个信息。

女朋友听到这句话显然一头雾水。这里她产生的疑问就是一个纯粹的疑问。突然冒出一个“82 厘米”，她根本搞不清来龙去脉。这已经不能算是对话了。

善于表达的人在说完目的之后，讲述的是达成该目的的障碍“特别

难钓”。他女朋友很自然地理解了这一障碍，产生“诶？钓不到吗”的疑问。障碍可以这样直接讲述，也可以从环境角度讲述，比如“钓到一半突然下起雨来”，或者说出新的登场人物，比如“冷不丁冒出一个奇怪的大叔”。总而言之，只要针对开头提到的目的阐述清楚“出现了什么情况”即可。

此外，这一情况要尽量能使对方产生疑问或者兴趣。我们也可以讲讲出门钓鱼前的情况，比如“为这天专门买了新的钓竿”“早晨电视上说我这个星座今天运势超差”等能产生相应效果的事情。

总之，将“针对目的，出现了何种情况”告诉对方，对方就会对这一话题产生兴趣，继续听你说下去。

3. 感情代入

不善表达的人的对话中没有出现 3（5 和 6 也没有），也就是说，他的女朋友完全没产生与“感情代入”相关的回应。感情代入可以说是剧本创作中最重要的字眼。

感情代入即共鸣，指的是根据他人的语言或表情来体验其当时的感情及态度。说得再简单一点，就是“将自身投影到某个对象上，共享该对象的感情”。游戏中，我们常说“对角色产生共鸣”“对故事产生共鸣”。具体说来，比如“对那个角色产生了共鸣，玩得声泪俱下”“对这个主人公我实在产生不了共鸣”等。

感情代入是测量玩家对游戏世界沉浸程度的指标。能否唤起感情代入，是女朋友能否觉得话题有趣的分水岭。

善于表达的人将自己“一条都不上钩，所以我俩都打算回家了”的想法告诉了女朋友，试图让她与自己共享当时的感情。然而实现它的前提是，女朋友已经与自己共享了“想钓到鱼”这一目的。不然，恐怕等待他的回答只会是“哦，是吗？既然钓不到确实还不如回家”。

但是，女朋友此时内心已经感受到了“想钓到鱼”这一目的，所以她“嗯嗯”的回应之中应该萌生了“既然钓不到那也是没办法……不过好可惜”这种既想放弃目的又不甘心的感情。

这个感情是善于表达的人在当时当地实际感受到的感情。女朋友只

要产生了共鸣，这场对话的胜利就十拿九稳了，接下来只要继续讲故事就可以了。

4. 意外、吃惊

这里有一个纯粹的说话技巧，我们在电视上经常能见到。随着主持人的一声“就在这个时候!”节目进入了广告时间。这是一种非常初级的技巧，但很实用。

笔者在排话剧时经常用到这个技巧。不过当然，我们不能让演员们真的在台上喊“就在这个时候!”，而应该让 BGM 越来越激烈，接着突然掐掉。这样一来，观众们的注意力会突然大幅上升。所谓掐掉，就是指突然停止 BGM。不是降低音量，而是彻底停止。

这个技巧既用在即将进入重要台词的时候，也用在观众们容易注意力不足的场景中，是一种用来提起注意力的无奈之举。

不善表达的人的对话中倒是也有编号 4，但他并不是为了让女朋友吃惊而特地说“82 厘米”的事。他的女朋友在这里确实感到了疑问，但这里的吃惊却是另外一种意思。

5. 期待、进一步代入感情

善于表达的人的对话中，他女朋友有许多“诶”“嗯”之类的回应，可以看出她是一个善于倾听的人。所谓善于倾听，就是知道如何去倾听别人说话。据说日本前首相竹下登就是个善于倾听的人，其口头禅是“原来如此”。

有研究显示，在对话中多互动、多点头能使对方的发言时间提升 47%～67%。另外，在对话中大量使用“嗯”“是的”“原来如此”等词语回应的人更容易获得对方的好感。

听的人越是代入感情，说的人就说起来越带劲，从而更进一步提升听的人对话题的兴趣。这样一来，听到结论时的满足感与兴奋度都将获得大幅提升。

给听的人留下互动和点头的时间是让别人产生共鸣的窍门。

6. 期待值达到最高峰、彻底代入感情、期待结论

此时善于表达的人的女朋友已经在渴望他说出“钓到大鱼”的结论了。只要能让女朋友进入这个状态，剩下的就是说出她所期待的结论而已。

反过来说，我们不能在期待值没有高到这个状态的情况下就说出结论。不善表达的人没能创造出这个渴望结论的状态，所以他说出结论时只获得了非常冷淡的回应。

必须让听的人对达成目的产生渴望。从某种意义上来说，我们要让他们陷入一种心理饥饿状态。关于后面的对话，我们可以改成“我使劲拉竿想把鱼拽上来，结果一不小心鱼竿脱手了”，让女朋友觉得“诶，没钓到吗”。此时她心中“不甘心”的感觉会进一步加深，对“钓上鱼”的心理饥饿程度将进一步提升。

7. 对结论、高潮的回应

女朋友在这里表现出喜悦，这是对达成目的的喜悦。她说的“真棒”既是对男朋友钓到大鱼的赞赏，同时也是对话题代入感情后自己的心声。

做到这一步，善于表达的人的任务已经完成了 90% 以上。但不善表达的人呢？他只获得了出于礼貌的回应。理由在过程中体现得很明显，他没能让女朋友对话题产生共鸣，仅此而已。

8. 对结论的持续性回应

说完结论，话题一度抵达高潮之后，女朋友的兴奋度会开始慢慢下降。但这是一个缓慢的过程，不会一瞬间冷下来，所以这时可以说一些补充说明的话。

但要切记，不能说太多。如果想找下一个话题高潮，最好隔一段时间再说。这样更能让女朋友对新话题产生兴趣。

游戏也是，一度达到高潮之后应尽快进入尾声，即便故事还没讲完。

顺便提一下，“后来我俩量了量，有 82 厘米呢！”像这样说出具体数字是一种提升说服力的方法。有意地摆出数字能让人觉得更现实。当然，要是说“有 100 米长”，反而会丧失说服力。

Point

展开话题的过程中要考虑听者的回应。

7–3 实现高表现力结构的要点



可以从钓鱼的对话中看出的结构的基本要点

前面我们以钓鱼的对话为例，验证了结构的重要性。从例子中可以看出，同样的体验、同样的内容，表达方式不同，给人的印象也大不相同。

这里我们继续借善于表达者之口，确认从他的语言中体现出来的结构的要点，加深各位对各个项目的理解。

Point



- 传达目的
- 促进感情代入
- 挑起对高潮的期待

传达目的

这是结构中的“开端”要做的事情，主要作用是让接收信息的一方对目的产生同步效应。这听上去很简单，但实际上很容易出问题，所以必须加以注意。

具体来说，比如游戏系统规定“目的是打倒最终 boss”，那么我们还必须让玩家在感情上也接受这一目的，产生同步效应才行。

如果在系统上接受了目的却没有在故事上接受目的，玩家将失去达成游戏目的的动力。所以，剧本必须为游戏目的附加一个强有力的理由才行。

对抗敌人或是指证犯人的游戏中，最常用的手法就是让犯人或敌人“作恶”。比如让其杀死养育主人公的亲人、蹂躏城镇、犯下凶恶的罪行

等。这样一来，玩家便能在感情上认同“目的”。换句话说，就是将证明敌人是敌人的东西摆给玩家看。

恋爱冒险类题材的话，则是要向玩家展示“待攻克对象”是多么具有魅力的角色。对于这类游戏来说，多数情况下，只要角色立绘画得好，销量就不会差，所以有时候人们会说这类游戏是“绘画决定销量”的，但剧本方面仍然要竭力体现角色的魅力。

促进感情代入

这个问题前面我们已经说了很多遍，这里再总结一次。那位善于表达的人只为“钓到大鱼”而高兴，这个自然不必赘述。他之所以想把这个事情告诉女朋友，是因为他希望能跟女朋友共享这份喜悦。不然的话，他也不会特地去说这个事。如果是每天例行的行踪报告，他也没必要讲得这么生动。

他想与女朋友分享自己钓鱼时的感受，所以才选择最容易让人代入感情的顺序向女朋友讲述了当时的经过。首先是“去垂钓”，然后是“特别难钓”，所以“想要回家”。

他将当时的情形一步步说给女朋友听，同时详细地描述了每一步的心情，使得女朋友渐渐与他当时的表现以及心情同步，与他一样也想“钓到大鱼”。

促进感情代入就是将“达成目的的欲望”植入对方的意识之中，接下来便是要以合适的顺序将信息透露给对方。

这个说起来就很简单了，严守“开端→向高潮发展的过程→高潮→结局”的顺序，将要表达的信息精心安排好即可。

挑起对高潮的期待

前面已经提过很多次了，这里再重复强调一遍，让听者对高潮（结

论、达成目的）产生饥饿状态是非常重要的。换个角度说，就是要在最好的时间点将高潮展示给对方并总结话题。

像不善表达的人那样一开始就把高潮完全展示给别人，是不明智的选择（不过有一种技巧是先把高潮的一部分展示给对方）。我们应当先吊一吊听者的胃口，运用各种技巧来提升听者对达成目的的渴望，然后在弓弦拉满的一瞬间放手，展示出高潮部分。不过话虽如此，如果话题拖得太长，听者可能会疲倦，高潮的效果反而不好。就像如果拉弓时太用力，弓弦就会发生非弹性形变，离弦的箭的威力就会减半。任何事都是过犹不及的。

Point



结构
以高潮为顶点，完善整个过程中待表达内容的表达顺序。

专栏

将冗长情节归纳为一行的方法



来看看如何将冗长的情节归纳为一行。假设现在有下面这样一段《桃太郎》的情节。

很久很久以前，有一个从桃子里出生的人叫桃太郎。桃太郎被老爷爷和老奶奶抚养长大，后来他出发去鬼岛，路上把老婆婆做的备吉团子送给狗、猴子和鸡吃。这三只动物都高兴地成为了桃太郎的部下，跟桃太郎一起前往鬼岛讨伐了鬼，获得了金银财宝。

把这段情节改写成下面一行。

很久很久以前，从桃子里出生的桃太郎讨伐了鬼，获得了财宝。

狠狠剪下去一刀，故事仍然能说明白。只要内容包含“何时、何地、何人、做了何事”或者“什么人，做了什么事，有个什么结果”，

就能表达出最低限度的内容。



重点是保留故事中“吸引人的部分”。以桃太郎为例，“人从桃子里出生”是个非常独特的点。所以在“何人”的部分保留了“从桃子里出生”。

实际上，桃太郎的故事还有其他吸引人的部分，即通过使用“备吉团子”这个道具“让动物们成为伙伴”。如果把这个也收纳到一行当中，情节将更具魅力。

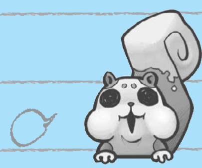
笔者也曾尝试着将备吉团子收纳进去，但无论如何也缩减不到一行，无奈之下才将其删去。我这里是删去了“备吉团子”，别人可能会觉得下面这样更传神。

桃太郎用备吉团子把动物变成伙伴，讨伐了鬼，获得了金银财宝。

不管怎样，重点就在于“故事的关键点”（即吸引人的部分）千万不能删掉。

第 8 章

选项



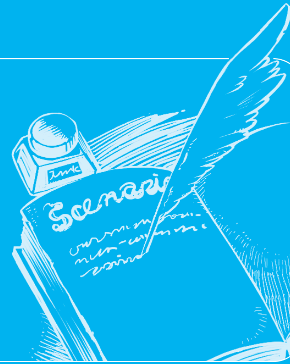
动 物

贤 者



How to write a game scenario

8–1
选项



交互

英文中有 Interactive 一词，翻译过来就是“交互”。

交互指“用户和内容双向影响”。简单说来就是“用户也参与到内容中去”。从这个角度讲，“交互”一词用来说游戏再合适不过了。

顺便一提，“交互”这个词如今在日本游戏界已鲜少被提及，其他国家则似乎用得还比较多，特别是在艺术领域，已经成为了普遍出现的词汇。那些“建立在观众参与之上的作品”被称为互动艺术。比如“能让孩子们手绘的鱼在水中游动的水族馆”“将欣赏画作的观众视为画作一部分的画”“观众的行动能改变故事走向的表演”等。

积极参与到“内容”之中

游戏中，玩家想让角色向右移动时，只需要操作控制器，或者选择相应的选项即可。玩家能够积极地参与到游戏的“内容”之中。

“玩家积极地参与到内容之中”是非常重要的，这也是电影和小说所不具备的一点。电影方面，我们走进电影院，坐到座位上，剩下能做的就只有“看”；小说方面，我们也只能一页一页往下读，几乎不可能参与到“内容”之中。

在电影和小说上，接收方是被动的。对于提供方描绘的世界，接收方充其量只是一名鉴赏者，而不是登场人物。观众们会希望自己也能操纵原力，与战友并肩讨伐邪恶的帝国，但这个希望也只能是个无法实现

的愿望罢了。在这类作品中，接收方对于内容的参与感是非常薄弱的。

然而在游戏中，玩家就相当于游戏世界中的登场人物，而且大多是登场人物里的主人公。玩家可以根据自己的选择或多或少地影响游戏世界。

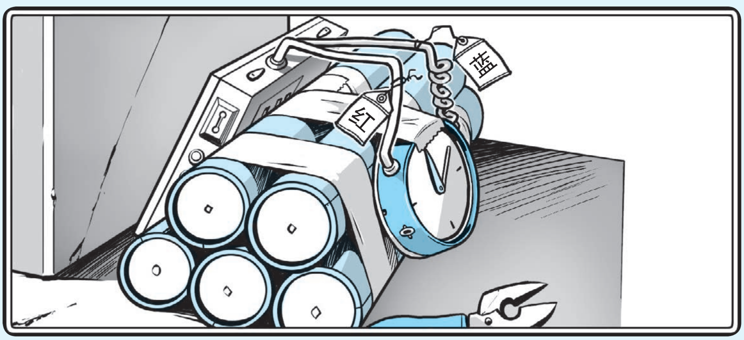
从这一点上讲，游戏是真正意义上的“交互之子”。

什么是选项

选项能让游戏实现交互性。前面我们也多次提到过选项，那么选项究竟是什么呢?

> 你在地下迷宫中前进着。
>
> 前方出现一个岔路。你要往左走，还是往右走?

往左走还是往右走? 此时玩家的脑中应该会浮现出“左”和“右”两个“选项”。



> 定时炸弹距离爆炸只剩 10 秒!
>
> 你要……
>
> 1. 剪断炸弹上的红线
> 2. 剪断炸弹上的蓝线
> 3. 抱着炸弹跳入海中

这里的 1～3 也是“选项”。游戏将玩家的下一步行动作为选项以语句的形式列出来，询问玩家下一步要怎么做。

可见，所谓选项，就是“为玩家脑中的问题或游戏画面上显示的问题所准备的两个或两个以上的答案”。虽说是“答案”，但并不代表正确的只有一个。有的时候只有一个，有的时候则选哪个都可以。选左边和选右边有不同的情节在等着我们，这正是游戏有趣的地方。

选项增强参与性

选项的存在能强行将玩家拉入游戏的世界。一旦玩家在游戏中触发了选项，那么只要不做出“选择”，游戏就不会向下进行（“什么也不做”“不做出选择”的选项也包含在内）。

这一点是游戏与电影的决定性差异。看电影的时候，如果中途去趟厕所再回来，这期间的内容就看不到了。电影不会等人，但游戏不一样，它会一直等待玩家做出“选择”。

有些人去学校上课经常迟到，但是打工却从来不迟到。其实笔者也是这类人，这里来分析一下这类人的心理。

“学校的课程”是“自己不在也会照常进行的”，人们会觉得“自己不去不会影响任何人，所以不去也罢”。相对地，“打工”是“自己不去就无法进行的，会有人受到影响”，所以“不能给人添麻烦，必须去”。这就是为什么这类人打工不会迟到（当然还有一个理由是怕被店长骂）。

这种“自己不在就无法进行，有人等着自己来”的情况，就是所谓的“参与性”。

打工的参与性较强，所以人们不愿意迟到。同样道理，玩家更容易对参与性强的游戏着迷。近年来玩家数量激增的 MMORPG[①] 中，“参与性”就是一个特别重要的元素。因为这类游戏“自己不在就无法进行，

① MMORPG 是 Massively Multiplayer Online Role Playing Game 的简写，即多人同时在线角色扮演游戏。以《仙境传说 OL》《最终幻想XI》等为代表。

有人等着自己来”。也正因如此，我们才会看到诸如现金买卖虚拟物品、线上闹纠纷线下动刀子、为了网络游戏对簿公堂等影响波及现实世界的现象。

选项的作用是向玩家寻求游戏中某些“问题”的“答案”，从而让玩家参与到游戏中，将玩家拉入游戏世界。

选项的重要性

选项是让玩家能动地影响游戏（参与到游戏之中）的重要元素。

选项的存在能让玩家在游戏世界中成为“主人公”。以《三国志》为例，战斗之后，系统会询问玩家对被俘武将是劝降还是斩首。此时玩家就掌握了这些武将的生杀予夺大权。也就是说，此时的玩家就相当于《三国志》世界中的刘备或者曹操。

斩首了会怎么样，劝降了又会怎么样，玩家会对这些“自己的选择所造成的后果”展开想象。经过一番想象，他们会做出最可能产生自己想要结果的选择。

对于由自己的选择所造成的“后果”，主人公 = 玩家还必须肩负起责任。自己的选择，自然应该由自己来承担后果。这种体验正是创造游戏乐趣的源泉。笔者认为，选项之于游戏如此重要，也是出于这个原因。

游戏交互性的局限

游戏具有交互性，但这个交互性是存在局限的。

“接下来要做什么”“接下来要选择什么”全凭玩家自由衡量，这是游戏的妙趣所在。然而实际上，这种自由是建立在某种规则上的。

比如刚才的例子，玩家面前是一捆“距离爆炸只剩 10 秒的炸弹”，游戏给出 3 个选项，是剪断红线还是剪断蓝线，亦或是抱着炸弹跳入海

中。这个时候，玩家无法选择除此以外的选项。就算玩家想“把炸弹扔到冷库里急速冷冻”，也是不可能实现的。

也就是说，游戏中的交互性，是“仅存在于游戏创作者手心中的自由衡量”。所谓“可以自由选择”，只不过是在游戏创作者给予的选项之内自由选择，这是一种受到限制的自由。游戏交互性的局限就在于此。

此时，“让玩家不因这一局限而感受到压力”也就成为了游戏创作的关键之一。

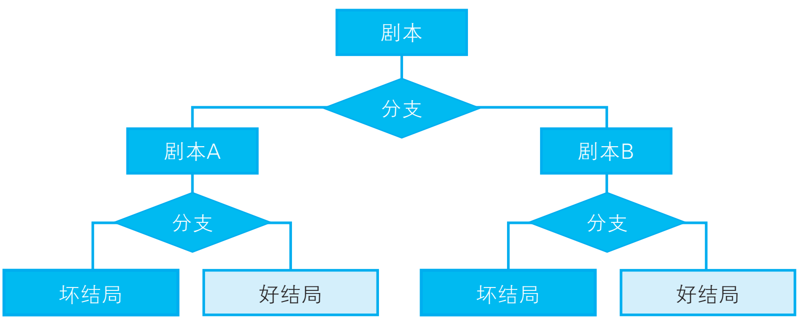
8-2 选项的种类



选项与分支

游戏与小说、电影最大的不同是能通过选项创造剧本的分支。剧本的分支能实现其他几种体裁做不到的事情。

一个是“剧本多线发展”，另一个是“可以设置坏结局、最佳结局等多个结局”。



游戏剧本中的选项

游戏剧本中的选项可大致分为以下 3 类。

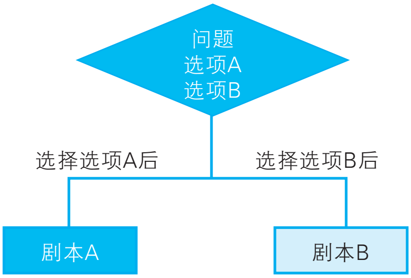
- 与故事发展相关的选项
- 与参数相关的选项
- 无意义的选项

与故事发展相关的选项

关于“与故事发展相关的选项”，这里举一个有名的例子，那就是《勇者斗恶龙 X 》中选择结婚对象的场景。是与儿时玩伴结婚，还是与富贵人家的千金结婚，这个选项当年曾让无数玩家苦苦不能下决断，可谓究极的选项。

虽然这里的选择并不会造成此后的故事发展出现戏剧性变化，但故事的细节会发生改变。况且这是选择一生的伴侣，不管是对于故事来说，还是对于玩家来说，都是一个重大的抉择。

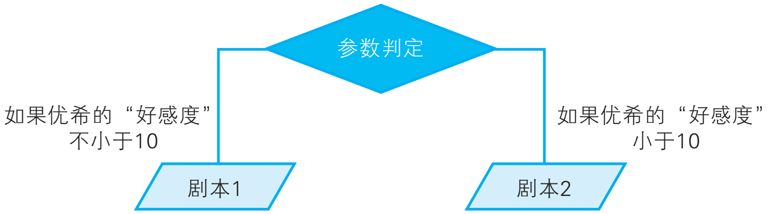
所谓与故事发展相关的选项，就是选择之后会对故事发展产生直接影响的选项。



向剧本A发展还是向剧本B发展取决于所选的选项

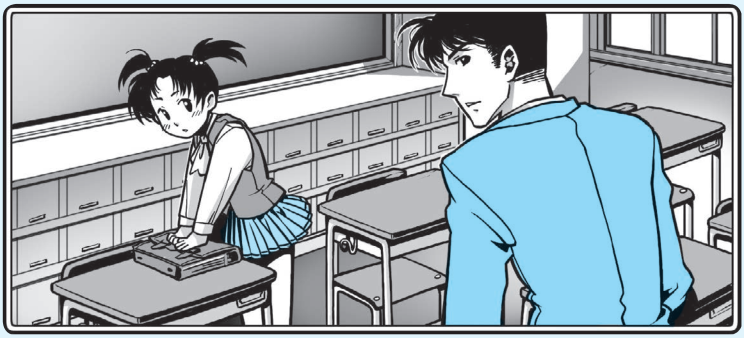
与参数相关的选项

所谓参数，常玩游戏的人应该比较清楚。“能力值”“好感度”这类数值就是参数，角色扮演游戏里的“生命值”“魔法值”也是一种参数。说得正式一点，参数就是“某种数值化的评价基准”。游戏通过内部引用参数值来判断剧本的分支。



为了方便理解，我们用恋爱冒险游戏中的“好感度”来说明参数问题。好感度参数大多数情况下是玩家看不到的一个数值。选项在这里的作用是改变这个数值，即根据玩家选择的内容来增加或减少“好感度”。

比如下面这个场景。



冬树偷偷瞄了一眼 < 主人公 > 的表情，随即故意撇开视线，说道：

“今天要不要来我家玩?”

我……

1. “嗯，好啊。”
2. “抱歉，我一会儿要去打工……”
3. “你是不是想泡我?”

然后设定选择选项 1 时，好感度 +1 ；选择 2 时，好感度 +0 ；选择 3 时，好感度 – 1。可见，与参数相关的选项就是这种为了上下调整参数而设置的选项。

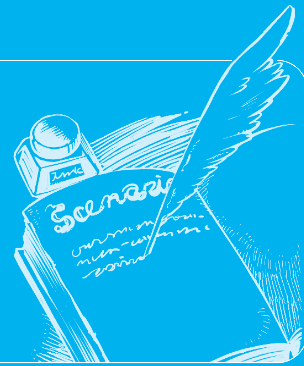
无意义的选项

这类选项对剧本发展和参数变化都没有作用。它们的用处是活跃气氛、放缓节奏等。但这类选项切记不可多用。因为有些玩家可能会认为这些选项有什么深意，进而为选择哪个而苦恼。若真的出现这种情况，我们可就罪孽深重了。

Point

游戏剧本中的选项

- 与故事发展相关的选项……故事随选择不同而不同
- 与参数相关的选项……故事随参数值不同而发生改变
- 无意义的选项……虽然没有意义，但能带来活跃气氛、放缓节奏的效果



8–3
选项与世界

掌上世界与黄色的电线

电影《楚门的世界》中，金·凯瑞饰演的主人公从一出生开始，人生就通过无数个隐蔽的摄像头被放映在电视上——他生活的世界其实是一个巨大的摄影棚。后来，主人公开始渐渐注意到这个巨大的摄影棚的不正常之处，从人们对待自己的态度中感受到了怪异与压力。在主人公眼中，世界的破绽越来越大，这使得他开始对自己生活的世界产生疑问。最后，他乘船出海，终于发现大海对面的天空其实是电影球幕。

但是，如果这个“摄影棚的世界”做得足够好，让主人公完全感觉不到疑问，他最后又会怎样呢？恐怕主人公不会察觉自己的生活不过是电视中放映的一个节目，永远在这个世界中生活下去吧。真若如此，就是节目制作方的胜利了。主人公将心满意足地生活在制作方创造的“掌上世界”之中。

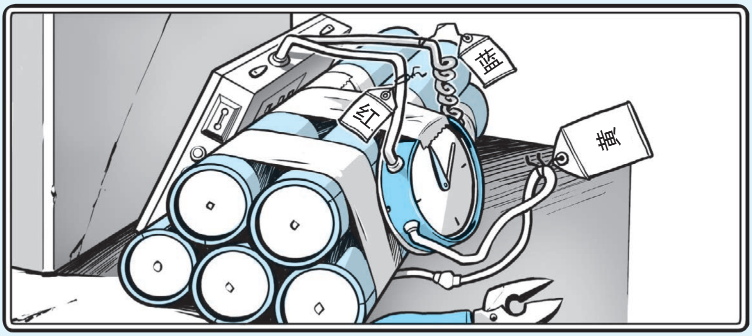
当然，现实中真这么做会引发人权问题。如此不人道的行为自然是不会被社会容许的。不过，这里我们把这一点放在一边，站在节目制作方的角度来考虑问题。他们之所以失败，是因为让主人公感觉到了《楚门的世界》这个世界的破绽，让主人公产生了压力。他们创造的世界没能让主人公满足，这才招致了失败。

同样道理，前面“距离爆炸只剩 10 秒的炸弹”的例子中，想选择“急速冷冻炸弹”这个不存在选项的玩家，对于游戏制作方给出的选项是不会感到满足的。在他的常识中，看到即将爆炸的炸弹，首先要做的就是“急速冷冻”。所以可以说，制作方给出的选项让他从游戏直接中

醒了过来（当然，很少有人会想到如此极端的选项）。

不存在的选项

急速冷冻的例子过于极端，所以我们换个稍微常见点的例子来思考一下。请看下面的例子。下图中我们能看到红色、蓝色和黄色的电线。此时玩家会有什么感觉呢？



定时炸弹距离爆炸只剩 10 秒！

你要……

1. 剪断炸弹上的红线
2. 剪断炸弹上的蓝线
3. 抱着炸弹跳入海中

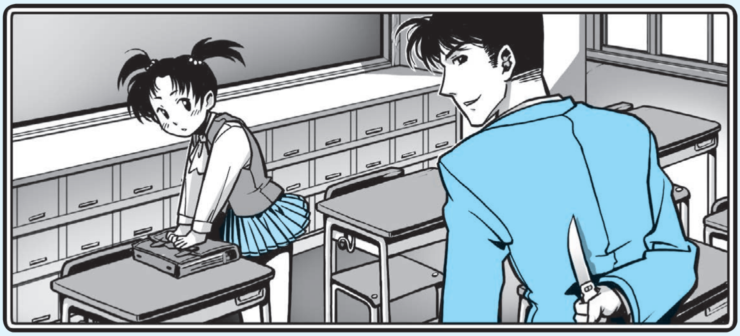
此时，绝大部分玩家会说："为什么不能选黄线啊？"

画面中能看到黄线，但选项中却不能选，这会给玩家带来心理压力。如此一来，几乎所有玩家都会觉得选项不足。这就是游戏制作方的失败。

存在不同之处的选项

下面的例子也比较极端，我们来看看会怎么样。

这里，我们让"冬树"这个角色在背后藏一把匕首。这件事玩家也知道。



冬树偷偷瞄了一眼 < 主人公 > 的表情，随即故意撇开视线，说道：

“今天要不要来我家玩?”

我……

1. “嗯，好啊。”
2. “抱歉，我一会儿要去打工……”
3. “你是不是想泡我?”

选项看上去没什么问题，不过像下面这样一改，就显得更符合玩家的心理了。

1. “嗯，好啊……”
2. “抱歉，我一会儿要去打工！”
3. 突然绕到冬树背后

在选项 1 的末尾添加省略号能多少体现出主人公的紧张感。选项 2 中的省略号改成了叹号，语调变得明快，体现出了与选项 1 的差别。这是主人公在假装什么都不知道，好拒绝对方。

然后，我们将选项 3 完全改变。当然也可以不对选项 3 作改动，用挑衅性的发言来看看对方如何应对。不过，此时眼前是一个藏着匕首的人，而选项只有 3 个，所以还是修改了选项 3，通过“当即付诸武力”的选项使剧本显得更加自然。

设计选项时的铁则

设计选项时的铁则就是不能让玩家变成《楚门的世界》中的主人公。因此，我们绝不能在游戏中加入降低玩家游戏热情的选项。

这里假设玩家打电话到游戏公司，投诉称“我要急速冷冻炸弹，赶紧把这个选项加进去”。此时游戏公司就算在电话里客客气气地道歉说“实在抱歉，我们没法满足您这个要求”，内心也是在想“谁会去满足你这种愚蠢透顶的要求啊”。

然而电话内容如果是“画面上有黄色的电线，为什么不能选?”游戏公司恐怕连争辩的余地都没有，只能一个劲儿道歉了。

“呃，黄色的电线是假的，选了也没有用，所以我们就去掉了”这种理由连借口都算不上，因为问题的核心在于“让玩家感到了压力”，而不是“黄线有没有意义”。

也就是说，创作游戏的关键在于制作方如何能让玩家在游戏的世界中享受玩乐，如何能让玩家满足于我们创造的这个掌上世界。

据此，可以导出两条设计选项时的铁则：没有破绽；不让玩家感受到压力。

让玩家觉得“这种选项有意义吗”“不知道该选哪一个”“连要选的东西是什么都不知道”等的选项，还是少用为妙。



设计选项时的两大铁则

- 没有破绽
- 不让玩家感受到压力

8–4
设计选项的要点



再强调一遍，设计选项时的铁则，一是要设计没有破绽的选项，二是设计的选项不能给玩家带来压力。

那么，怎么做才能守住两条铁则呢？

- 明确选择的基准
- 设计具有必然性的选择结果

答案就是以上两点。下面我们来详细分析这两点。

明确选择的基准

作为好选项的反面典型，首要的就是“选择基准不明确的选项”。不先让玩家明白要以什么为基准来选择，玩家自然无从选起。

> 新学期从今天开始。通往学校的 3 公里路，我是……
>
> 1. 吧嗒吧嗒地走着去的
> 2. 啪嗒啪嗒地走着去的

这样的选项玩家只能看哪个顺眼选哪个。

如果改成下面这样又如何呢？

> 1. 吧嗒吧嗒地走着去的
> 2. 坐公交去的

这样一来，从徒步上学与坐公交上学的差异之中，玩家能明白“是在选不同的交通手段”。不难想象，选徒步上学的话，会遇上走路可能碰到的事（或角色），坐公交则又是不同内容。

当然，不乏有些玩家在选择时不去发挥想象就做出选择。这个时候，玩家会以自己的心情为基准来选择，比如“坐车比走着舒服”。这与“吧嗒吧嗒”跟“啪嗒啪嗒”那种看哪个顺眼选哪个又大不相同。因为“吧嗒吧嗒”与“啪嗒啪嗒”让人摸不清“选择的基准”，只能跟着感觉走。

话说回来，选择基准不明确的选项可以偶尔拿出来当作“调剂”，但用得太频繁就成问题了。要保证在遇到选项时，玩家自身明白做出选择的基准。

设计具有必然性的选择结果

不具备必然性的选项会给玩家带来相当大的压力。

1. 对女朋友爱搭不理
2. 温柔呵护女朋友

如果选 1 进入坏结局，选 2 则进入好结局，那么玩家应该普遍能够接受。

反过来，如果选 1 进入好结局，选 2 则进入坏结局，就不能那么能让人接受了。看到这个结果，玩家们必然会寻求相应的理由和必然性。所以说，选项后面的分支结果要有必然性，不能牵强。

如果一定要设置牵强的选择结果，就必须设计一个导致这种结果的合理过程，使其具备必然性。比如下面这个例子。

- “她”这个人，你越是对她爱搭不理，她就越是高兴。
- 主人公无法对真正深爱的人表现出温柔的态度，这一点“她”心知肚明。

如果设置这样一个前提，选项 1 和好结局之间，以及选项 2 和坏结局之间就产生了必然性。然而，牵强的感觉仍然挥之不去。因为要赋予牵强的选项必然性，就必须赋予角色相当变态的设定。

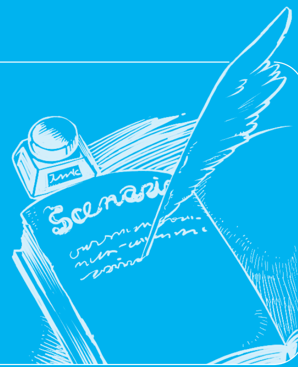
当遇到实在无法理解其中因果关系的选择结果时，玩家会因无法接受结果而感受到压力，甚至有可能丧失玩游戏的动力。所以，不合理的选项还是少用为妙。

Point

设计选项的铁则

- 明确选择的基准
- 设计具有必然性的选择结果

8–5 选项的出现时机



除内容之外，选项在剧本中出现的时机同样重要。如果在没有任何必然性的地方出现选项，那就不但会给玩家带来压力，还会破坏剧本的连贯性。

所以，决定要在剧本的哪个地方插入选项时，要注意以下两点。

- 根据结构选择合适的地方插入
- 根据主人公的情感变化选择合适的地方插入

下面我们来逐个说明这两点。

根据结构选择合适的地方插入

所谓根据结构选择合适的地方，指剧本发展的过程中出现重大转折或分支的地方。

假设有下面这样一个情节。

某一天，主人公在公园看到一群孩子欺负一只乌鸦

主人公赶走孩子救了乌鸦

几天后，主人公遇到一位身穿黑色连衣裙的少女

少女向主人公搭话，邀请他出去玩

主人公和少女一起去“游乐场”玩

少女想坐摩天轮

两人坐上摩天轮，少女突然打开门，要向外跳
慌忙中主人公本想拦住她，却与她一起掉下摩天轮
两人并没有下落，反而向上升
两人来到云彩上的世界，在这里度过了一段快乐的时光
主人公不知何时睡了过去
突然被人摇醒，发现自己身在摩天轮中
摇醒主人公的是摩天轮的工作人员
离开摩天轮时，主人公发现座位上有黑色的羽毛

这段情节是将传说故事《浦岛太郎》中的乌龟换成了乌鸦，把时代换成了现代。玉手箱的机关改成了黄粱一梦。至于欠缺原创性的问题，还请各位睁一只眼闭一只眼。

那么如何在结构的关键之处插入选项呢？首先就是在开端、通往高潮的过程、高潮、结局这四部分依次切换的时候插入选项。

下面，我们试着将这个情节分成四部分。

●开端

某一天，主人公在公园看到一群孩子欺负一只乌鸦
主人公赶走孩子救了乌鸦

↓

●通往高潮的过程

几天后，主人公遇到一位身穿黑色连衣裙的少女
少女向主人公搭话，邀请他出去玩
主人公和少女一起去“游乐场”玩
少女想坐摩天轮
两人坐上摩天轮，少女突然打开门，要向外跳
慌忙中主人公本想拦住她，却与她一起掉下摩天轮

↓

●**高潮**

两人并没有下落，反而向上升
两人来到云彩上的世界，在这里度过了一段快乐的时光
主人公不知何时睡了过去

↓

●**结局**

突然被人摇醒，发现自己身在摩天轮中
摇醒主人公的是摩天轮的工作人员
离开摩天轮时，主人公发现座位上有黑色的羽毛

这里先提个问题。在继续阅读下面的内容之前，各位先想一想，各部分的结构切换点究竟在哪里呢?

从“开端”到“通往高潮的过程”

首先，从“开端”向“通往高潮的过程”切换时，选项就是“主人公是否救乌鸦”。因为如果主人公不出手救乌鸦，就无法迎来下面的发展。

有些人着眼于“几天后”，想把“是否过了几天”作为选项，但是笔者只能为他们敢于大胆尝试的劲头鼓个掌，因为很可惜，这样做是错误的。

我们在开端的情节中加入选项，把故事改成下面这样。

我坐在公园的长椅上，百无聊赖地望着天空。
一阵窸窣将我的注意力拉回现实。
转头看去，是只脏兮兮的乌鸦在翻长椅旁的垃圾箱。
不知是谁扔掉的半盒便当让它大快朵颐。
这时，一群小学 5 年级模样的少年聒噪着出现了。

见到乌鸦，他们掏出气枪就射。
乌鸦似乎被第一发子弹打中了，它失去了飞走逃命的机会，只能无助地在地上拍打着翅膀，卷起小片的沙尘。
我……
1. 制止小学生，救下乌鸦
2. 置之不理，拿出本周的杂志看

如果玩家选择 1，就进入几天后与少女相遇的故事线。对于这些对推进故事起到关键作用的选项，我们要让主人公 = 玩家以“自己的意志”做出选择。

从“通往高潮的过程”到“高潮”

接下来，从“通往高潮的过程”向“高潮”切换时，又该怎么插入选项呢？各位请考虑一下。这里，有 3 个可插入选项的地方。

第 1 个是“是否接受少女邀请，去游乐园玩”，第 2 个是“是否乘坐摩天轮”，第 3 个是“是否拦住要跳出摩天轮的少女”。这是因为，这 3 个都是在通往高潮的过程中主人公必须要做出的行动。

从结构上来说，最重要的地方是第 3 个“是否拦住要跳出摩天轮的少女”，然后是第 1 个、第 2 个。

下面我们在“是否接受少女邀请，去游乐园玩”的地方加入选项，扩充故事内容。

少女戴着眼罩。
没被遮住的一侧，黑色的瞳孔深邃而明亮。
她盯着主人公，开口道：
“我好想去游乐园玩啊……”
我……
1. “好啊，走吧！”
2. “我不能跟不认识的人去。”

如选项所示，通常情况下，被一个素不相识的人邀请去游乐场玩，人们是不会爽快答应的。人们心中会有一丝警觉，怕对方有什么企图。所以，这里故意设置了这样一个选项。

主人公被陌生人邀请去游乐园玩，与其爽快答应，不如让主人公＝玩家凭借自己的意志选择前去。这样做更容易让玩家代入感情。如果我们像下面不设置选项，必然会有玩家质疑“喂喂，就这么爽快地答应了？”

少女戴着眼罩。

没被遮住的一侧，黑色的瞳孔深邃而明亮。

她盯着主人公，开口道：

“我好想去游乐园玩啊……”

我回答：

“好啊，走吧！”

——一小时后，我们抵达了郊外的游乐园。

要是这个地方没有选项，说服力就会明显差出一大截。

这就是设置选项的好处。换成小说，这里必须对“为什么主人公选择去游乐园”进行心理描写。游戏则可以利用选项来省去这一麻烦。主人公“为什么这样做”的理由或者说动机，可以通过“选择选项”这一过程，让玩家自己“在头脑中想象”并做出抉择。

接下来在“是否乘坐摩天轮”的地方插入选项，扩充故事内容。

少女抬头望向天空。

一刹那，我产生了她背后生出翅膀的错觉。

她望着天空，深深地吸了一口气，对我说：

“我好想坐摩天轮……”

我……

1. “别啊，过山车多有意思。”
2. “还是鬼屋吧。”
3. “好啊，我们去坐摩天轮吧！”

总共 3 个能插入选项的地方中，这个地方的重要程度最低。因为编剧心里再怎么清楚“不去坐摩天轮故事就无法发展”，也难以找到一个必须去坐摩天轮的决定性理由。

所以这种时候，即便玩家选了 1 或者 2，也要想办法通过后面的发展把故事拉回“坐摩天轮”上，最终产生和选择 3 一样的效果才行。

最后，我们在“是否拦住要跳出摩天轮的少女”的地方加入选项，扩充故事内容。

她轻轻用手碰了一下摩天轮的门，门悄无声息地开了。

“诶 !?”

不该开的门开了。

之前那个我一直觉得太蠢太荒诞的想法，这时又回到了脑中。

难道，她真的是……鬼魂?

风从敞开的门吹了进来。

“等……”

没等我开口，她就像被什么拽住一般，

跃向了门外的世界。

我……

1. 拼命抓住她
2. 拼命抱住座椅

这里，“是否与少女一同跃向虚空”将左右主人公身上接下来即将发生的故事。这个选项之所以最为重要，是因为它直接通往高潮。

“结局”

结局通常不设置选项。不过，我们可以设置“主人公发现黑羽毛”和“主人公没发现黑羽毛”两种情况，具体进入哪种情况由少女的“好感度”决定。

这种时候，就需要在与少女的交流中进一步增加选项，调整“好感度”的参数。

可见，“根据结构上在适当位置插入选项”既是对故事发展中必不可少的行为进行的补充和完善，同时也是一个必要元素，能够让主人公 = 玩家觉得“故事是按照自己的意志发展的”。

关于哪里应该插入选项，很多时候是凭感觉来的，各位一定要培养这种感觉。

根据主人公的情感变化选择合适的地方插入

选项还可以用在主人公产生感情波动的地方。比如让人愤怒、哭泣、欢笑的场景。各位请看下面的例子。

> “住手！”
>
> 我吼道。
>
> 然而，斋藤仍然面无表情地用剑刺穿了咲子的身体。
>
> 我……
>
> 1. 向斋藤猛冲过去
> 2. 跪倒在地
> 3. “咯咯”地笑出声

3 个选项表现出了主人公 = 玩家感情的不同。选项 1 是“愤怒”，选项 2 是“悲叹”，选项 3 是“迷乱”。

在发生能引起某种感情变化的事件时，不同的玩家产生的感情应该是不同的。发生一个事件时，人们未必会产生同一种感情。我们就是要在这种地方加入选项。如此一来，能减少主人公做出不符合玩家感情的表现行为（ = 难以产生共鸣的行为）。

主人公的感情流露越是接近玩家，玩家对主人公的感情代入就越强烈。所以，这种选项能够加速玩家对主人公的感情代入。

需要注意的是，各个选项不能像下面这样直接表现出感情。

我……

1. 身体被愤怒支配
2. 身体被悲叹支配
3. 身体被疯狂支配

这样确实更加直观也更便于选择，但表达效果差很多。因为人们对感情，比如“愤怒”的理解就不尽相同。“身体被愤怒支配”，有的人会冲过去暴打斋藤，有的人会打自己的脑袋。

又或者“身体被悲叹支配”，有的人会蹲下来嘤嘤而泣，有的人“身体被悲叹支配”时也会冲上去打斋藤。不同的人表达感情的方式是不同的。

选项需要重视这种“因人而异的点”。如果我们特意准备了几种不同的表达作为选项，结果选项本身却不能体现“个性”，那么在这里安插选项也就没有意义了。



为促进感情代入，在主人公情感发生波动的地方插入选项。

8–6
标志



用标志管理剧本发展

我们再三提到，游戏与电影、小说不同，剧情不必按照一条故事线发展。游戏可能会玩到一半突然失败，也可能会随玩家的行为、选择或者主人公参数的变化而时刻变化。

另外，游戏迎来结局的方式也不同。比如冒险游戏、有声小说等多结局游戏就为玩家准备了多个结局。这是游戏相对于小说和电影的一个巨大优势。这些我们在前面也都讲过。

可见，理论上，游戏剧本想有多少分支就能有多少分支。不过，无原则地增加分支只会让游戏的发展变得难以管理。

因此，我们需要用到“标志管理”。

什么是标志

这里说的标志即 flag，也就是“旗”。游戏制作现场，我们常说“立个标志”“这里不立标志会出现 bug 的”。

“立个标志”里面的“立”，就像“举红旗，放白旗，红旗不动举白旗”的游戏，指把旗子高高向上举。不知各位看没看过旗语。旗语是信号员在船上两手各持一旗，通过举起或放下旗子的动作向远处的船传递信息的通信方式。举和放就相当于开和关。游戏剧本中的“标志”也是一样。

也就是说，“标志”就相当于一种信号，而且是距离很远就能看清

“是举还是放”的可靠信号。纵观整个程序，旗子就是一个判断标准，旗子立着就执行这个，旗子没立就执行那个。说得专业一点，标志就是“从程序层面控制剧本流程分支的变量”。

想必有一部分人并不知道“变量”是什么意思。不过，就算不知道“变量”这个词，也不必担心，这并不会对写剧本造成任何阻碍。总之，各位把它当成一种能放东西的容器即可。

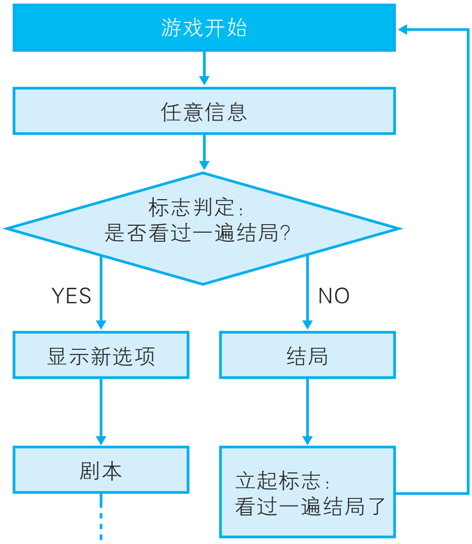
标志的用法

那么，标志要怎么用呢?

比如有一些能够成为契机的信息或行为，我们就给它们设置一个标志，当它们被执行时，给标志打上钩。

举个例子，有声小说形式的游戏中，假设玩家已经看过一次结局了。当玩家重新开始游戏时，我们如果希望把一个第一遍游戏中没有出现过的选项加到任意信息的后面，就需要用到标志。

这个流程可以用下面的流程图解释。



标志管理表

上面我们可以看到，标志设置在能成为契机的地方，在满足条件后，标志会被立起。自然地，每一个能成为契机的事件都需要有一个不同的标志。

这个要写在剧本上很简单，只要像下面这样写就好了。

是否看过一遍结局？

如果回答是 YES，则进入新选项 1；如果回答是 NO，则进入消息 13。

这样写就能保证别人看得懂。然而，当分支数量增加到一定程度后，编剧本人有时也会搞不清对应关系。于是，我们需要像下面这样给各个标志分配编号或名称。

结局标志 1 是否立起？

如果回答是 YES，则进入新选项 1；如果回答是 NO，则进入消息 13。

这样一来，再次使用同一个标志判定时，或者整理分支时，编剧就能轻松很多。

然后，我们还需要将创建好的标志制成标志管理表。随着剧本规模扩大，管理标志的工作量会不断膨胀。游戏产生 bug，很多时候都是标志管理不到位造成的。

标志管理表
F01 ＝选择选项 1 “与女主角的对话中选择‘撕掉信件’”
F02 ＝选择选项 2 “与朋友的对话中选择‘撒谎’”
F03 ＝小游戏 1 成功
END_F01 ＝通关游戏 1 次
END_F02 ＝通关游戏 2 次
END_F03 ＝通关游戏 3 次

Point



用标志管理剧本分支。

标志的数量会很大，需要创建标志管理表。

专栏

试着以主流模式练习写剧本



因工作需要而写剧本的时候，剧情框架大多已经确定。因为先准备好“绝对卖座”的情节走向，再以此为基础添枝加叶，相比之下不那么容易出漏子。给既定的框架写剧本同样也是学习剧本写作的有效手段。当然，我们不能忽视从零开始写作的能力，但这种情况更考验对创意的想象力或者说切入点的独创性，一旦这里受挫，后面更无从谈起。所以如果纯粹从“学习写剧本”的角度出发，从零开始写作反而不太合适。

下面为各位准备了一套恋爱题材的情节模式。模式非常主流，各位不妨试着让角色和世界观丰满起来。

恋爱题材的情节模式

主人公与“恋爱对象”处于不可能发生恋情的关系 < 相遇 >

↓

渐渐地，发现对方是自己不可或缺的人 < 接近 >

↓

终于，相互吐露爱意 < 告白 >

↓

本以为能顺利走到一起，结果二人的关系陷入危机 < 危局 >

↓

成功挺过危局，有情人终成眷属 < 真爱 >

重点有两个。一是主人公与恋爱对象处于看上去不可能发生恋情



的关系，这样更容易产生戏剧性。比如案件的嫌疑人和警察，性格或境遇截然相反的两人等。另一个，是在二人关系进展顺利的时候，不能直接顺风顺水地进入好结局，而是应该给“两情相悦”的关系设置“危机”，提升戏剧性。比如“主人公与女主角最初水火不容，后来开始互相理解，最终告白。但是（要的就是这个‘但是’），其实女主角身患不治之症。此时，主人公要如何面对?”这样。

第 9 章

让结构更有趣



伙伴

9–1
在开端吸引玩家



凡事开头总是最重要的。游戏开始之后，如何能以最快速度将玩家引入游戏世界，是一款游戏成败的关键。如何利用游戏开始时主人公在故事上的初始状态来吸引玩家，是游戏剧本的重要一环。

主人公的初始状态有“受动型”和“开拓型”两种，二者应采取的战略不同。下面我们分别看看这两种状态下的主人公应采取何种战略。

受动型

所谓受动型，指主人公处于日常世界的平凡生活状态下，并没有能动地想完成某事。这种模式在角色扮演游戏中很常见。

这种模式下，“继承”元素处于很关键的地位。比如主人公的目的是拯救世界，我们不能一上来就告诉主人公“去拯救世界吧”，而要让他从父亲手中继承拯救世界的重任。如此一来，就巧妙地避开了唐突的感觉。

将受动要素“父子之情”放在二者之间，主人公投身于“拯救世界”这样一个重大事业便不会让人产生抵触感。

这个模式的好处在于不必深究继承的事情是什么。“为什么非要拯救世界不可”的问题在“继承父志”面前被淡化了。即便在现实世界中，我们也见过不少嘴上说着“我为什么要继承父母的事业”的人，在父母死后老老实实地继承家业。在道理与情感之间，人类的内心往往会优先情感。

受动要素除了“继承”之外，还有“心爱之人身陷险境”，即主人

公的心爱之人受到伤害，因而主人公怒火中烧并做出某些行为。

《星球大战Ⅳ》中的主人公卢克·天行者决心击败帝国军的最直接原因是“抚养他长大的至亲被帝国军杀害”。与前面的例子一样，这里绝不能随便找个人跟卢克说“你体内流着绝地武士的血”，然后让卢克说一句“好，我去击败帝国军”就完事。这种剧情无法让人代入感情，只会让观众失去观影热情。为此，《星球大战》选择把故事本身的目的（击败帝国军）安插在“至亲被杀”这样一个发生在主人公身上的重大事件的延长线上。

作为受动要素“心爱之人身处险境”经常用作促成主人公“决心××”的契机。因为这种模式最容易被玩家理解，也最容易让人产生感情代入。

绝大部分人都拥有或曾经拥有家人、朋友或恋人（或类似的对象）。因此，几乎所有玩家的脑中都能迅速浮现出主人公当时的感情（也就是感情代入）。跟“帝国军都是坏人，去消灭他们吧”相比，“你爱的人被帝国军杀了。他们是坏人。怎么办？要消灭他们吗”更能带动玩家的感情。

开拓型

所谓开拓型，就是游戏一开始主人公就能动地想要完成某事。开拓型大多出现在任务型游戏（比如《合金装备》[①]等）、推理类游戏、探案类游戏，以及一些恐怖类游戏当中。采用这种初始状态时，敌人、谜团、目标等目的在游戏一开始就已经明确。也就是说，待攻克对象从一开始就是明确的。

以出现丧尸的恐怖类游戏为例，主人公心中的“出现丧尸了，先逃命再说”这个意志通常在游戏开始时便已存在。探案类游戏则更加典型，主人公是侦探，在游戏中登场自然是为了破解谜团。比如《逆转裁判》的主人公是律师，而律师这种职业本身就以“为委托人辩护”为目

① 战术谍报题材的系列游戏，由日本小岛工作室制作。——编者注

的，所以玩家在融入游戏世界的过程中并不会感受到压力，也不会觉得不合理。

Point



主人公的初始状态

- 受动型……主人公在初始状态下没有能动地想完成某事
- 开拓型……主人公在初始状态下能动地想完成某事

专栏

“救猫咪”法则



这里简单介绍一下编剧大师布莱克·斯奈德，准确地说是他所著的书《救猫咪：电影编剧宝典》[1]里提到的法则。

简明扼要地说，就是不管多么让人觉得“无法代入感情”的主人公，只要在开头让他“救下一只即将被车轮碾压的小猫”（save the cat），你就会神奇地发现，他变成了一个“容易让人代入感情”的主人公。

比如现在有一个只要接到命令就杀人不眨眼的冷酷杀手。单是这样一个角色摆在眼前，人们很难代入感情。然而，加上一句“杀手有一个生病的妹妹，他杀人赚钱是为了给妹妹挣治疗费”，再代入感情就容易得多了。

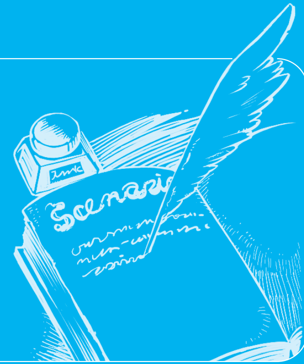
也就是说，即便是一个有着负面行动（杀人、盗窃等）的角色，只要让他做出类似救下喵咪这种“能让人理解”“能让人共鸣”的行动，玩家就会以“他其实是个好人，肯定有难言之隐”“他这么做肯定是无奈之举”等理由原谅该角色，即促进了玩家的感情代入。

如果有人评价你的主人公“难以代入感情”，不妨试试这个法则。

---

① 王旭锋译，浙江大学出版社，2011 年 1 月。原书名为 *Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*。——编者注

9–2 前置准备不能写成说明文



所谓前置准备，指游戏目的、主要角色的介绍、世界的解说、人物关系的说明等工作。游戏初期，我们需要向玩家说明的东西有很多，尤其是开端的前置准备，很容易变成说明文。

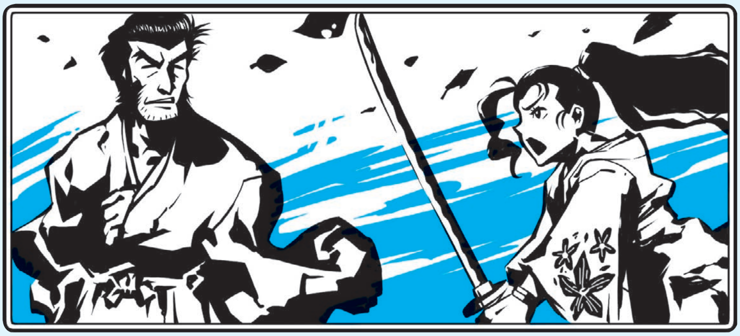
但是，流水账似的说明只会降低玩家的游戏热情。特别是游戏初期，这是一个需要用尽全力把玩家拉近游戏世界的阶段。所以我们需要安排一些“事件”或“状况”，借由它们完成前置准备工作。

举个例子。假设有一个正在寻找“仇人”的女剑士。然而女剑士的实力尚不足以与仇人一战，还需要进一步修炼才行。于是我们就需要安排一个类似师父的角色，让女剑士经受所需的修炼。女剑士的性格设定为直爽型。

“女剑士”的前置准备信息

- 正在寻找仇人
- 实力不足，需要修炼
- 需要师父
- 性格直爽

为传递这些在前置准备阶段需要传达的信息，我们设计了下面的剧本（这只是过场动画之前的粗略剧本）。在这个例子中，前置准备和推进事件是同时完成的。



女剑士转身看向路旁擦身而过的男子，高声喝道。

女剑士：站住！

男：怎么？

女剑士：杀父之仇，今日当做个了断！

男：诶？

　　女剑士不由分说便向男子砍去。男子巧妙地避开攻击。

男：喂，你做什么，还不住手！

女剑士：住口！休要废话！

　　女剑士更加猛烈地攻击男子。

男：喂，姑娘，你认错人了，还不快住手！

女剑士：死到临头还要求饶！你竟不以为耻？玄妖斋，看剑！

男：嘁……

　　一味防守的男子见女剑士仍执拗地猛攻，无奈只得出手反击。

女剑士：什么？

　　男子眨眼间夺走了女剑士手中的剑。

女剑士：唔……可恶，失手了。好不甘心。来吧，要杀要剐悉听尊便！

男：呃，都说你认错人了，姑娘。

女剑士：什么？

男：你认错人了。

女剑士：那、那你是……

男：我乃柳生新阴流免许皆传[①]，间宫新之助。与你那个名叫玄妖斋的仇人素不相识。

女剑士：确、确实……仔细看来确与玄妖斋面相有几分不同。……这，实在抱歉。多有得罪望请见谅。

新之助：无妨，你明白就好。那么告辞了。

　　新之助转身要走。

女剑士：请、请留步！

新之助：怎么？还要刁难于我不成？

女剑士：岂敢。间宫阁下，您可否收我为徒？

男：什么？

我们可以像这样安排女剑士认错人，挥刀砍向一个毫无瓜葛的人，同时借由事件的发展，把“女剑士在找杀父仇人”和“女剑士性格直爽”这两个需要通过前置准备传达的信息加入对话，以传递给玩家。与此同时，这种做法还能对今后将成为女剑士师父的角色新之助进行介绍。



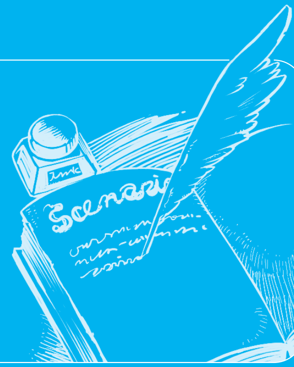
前置准备的要点

“游戏目的”“主要角色的介绍”“世界的解说”“人物关系”等需要通过前置准备传达的信息，可以借由事件或对话传递给玩家。

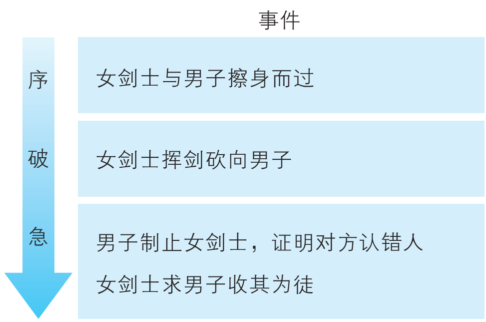
---

① 新阴流即日本剑术流派的一种，柳生宗严将“新阴流”剑技发扬光大，所以新阴流又常被称为“柳生新阴流”。而“初级→上级→免许皆佳”是由新阴流确立的剑术等级体系。——编者注

9–3
场景序列



前一节举的女剑士的例子是一个拥有序破急的完整小故事（如下图）。



如例子所示，这种将时间连续的章节以序破急的形式创作成小故事的手法称为“场景序列”（scene sequence）。

“场景序列”的思路不仅能让开端和结尾更加精彩，在战斗场景、敌人登场场景等“需要一定时长来提升表现力的地方”也能产生不错的效果。

比如最终 boss 战。与最终 boss 的战斗如果过短就会让人大失所望，然而一味通过提高最终 boss 难度来拖延时间，又显得枯燥乏味。这里就需要祭出场景序列，创作一个拥有序破急的小故事。

再举一个别的场景序列的例子。宫崎骏的作品中，主人公抵达目的地之前，常常要经过一些非常高的地方，一路惊心动魄。即便我们心里清楚主人公不可能掉下来摔死，但看的时候还是会捏一把汗。

	事件
序	主人公身处高处
破	主人公在高处奔跑
急	主人公抵达目的地

这种场合下，由于表现“主人公冒着危险移动”需要有一定的时长，所以他们特意给场景添加了故事性。换成角色扮演游戏的话，这就是“要抵达目的地必须穿过危险的地下迷宫”的场景序列。

可见，借助场景序列，我们可以将重点场景表现得更加有趣，让一些容易单调的场景变得精彩起来。



场景序列的要点

将希望重点表现的场景和单调的场景改写成有序破急的小故事，增加趣味性。

9-4 其他技巧



设置支线故事

许多游戏的故事都分为主线故事和支线故事。主线故事是与游戏目的或世界相关的故事流程，而支线故事则是诸如“角色情感与人物关系的变化”等故事流程。

比如前面女剑士的故事，主线故事是女剑士找到最终 boss 幻妖斋，最终成功替父报仇。另外，万一女剑士在跟师父间宫新之助学剑术的时候，渐渐对他产生了情愫呢？对二人恋情发展的描写就是“支线故事”。

在剧本创作过程中，我们如果能处理好主线故事与支线故事的穿插，就能够为容易变成流水账的故事带来变化与深度。

设置支线故事时需要注意的有 3 点。

1. 支线故事要有结构。就是说，支线故事也要有序破急。
2. 主线故事与支线故事要紧密相关。这一点很难做到，稍不注意，支线故事就会变成“完全不相干的故事”。这里的窍门是把主线故事发展的导火索安排到支线故事中引燃，同时让主线故事中发生的事情与支线保持足够强的关系性。比如刚才提到的故事，如果给女剑士和新之助的支线故事“恋情”加上“新之助的父亲其实是幻妖斋”，那么二人的恋爱故事与主线复仇故事就不再毫无关联。相反，复仇与恋情之间的选择还将描绘出二人之间的纠葛。
3. 支线故事不能喧宾夺主。人们喜欢在自己中意的章节里花更多的心思，结果往往就是对主线故事的关心还不如支线。这个问题要是严重起来，玩家会分不清哪个才是主线故事。

Point

主线故事
与游戏目的或世界相关的故事。
支线故事
与角色感情及人物关系变化相关的故事。

在故事的发展过程中把二者联系起来能让故事更具有深度。

埋下伏笔

剧本大致写完之后回头再看，往往会有那么一两处让人觉得应该在这里埋下伏笔。

举个例子，我们假设最终 boss 战需要使用某个道具才能见到最终 boss 的真身。这种时候，如果只是把这个道具放在某个地下迷宫的宝箱里等玩家去拿，那对玩家而言就太缺乏目的性了。于是我们可以设计一个贤者角色，让他告诉玩家“唯受烈焰守护之宝珠，能助汝窥真实之貌”，再把装有该道具的宝箱放到一个被烈焰包围的地方。

再举个例子，假设在恋情即将如愿之际，女孩说出“可我还是没什么信心”。这句台词还可以让女孩先在之前一个完全不相干的情景之中说出。比如去参加庙会带她玩捞金鱼时，她说“嗯……可我还是没什么信心”。这样一来，对女孩性格的描写便会更具说服力。此类伏笔与故事的关系并不大，只对个别台词发挥效果。

可见，伏笔可以是事实、事件、重要信息、台词、道具等多种形式。《星球大战》中，主人公卢克从欧比旺·克诺比口中得知本以为早已去世的父亲其实没有死，而且曾是绝地武士（重要信息类伏笔）。后来，他发现达斯维达就是自己的亲生父亲。那么，刚才那个女剑士的故事应该如何加伏笔呢？“新之助的父亲其实是女剑士寻找的仇人”确实有震撼力，但太过巧合，所以还是加个伏笔比较好。女剑士与新之助初次见面时，有女剑士认错人砍向新之助的场面，此时将理由设定为“因为跟幻妖斋很像，所以认错了人”，人们就会想“新之助和幻妖斋长得

像，原来因为他们是父子”，这就成了伏笔。

通过这样的处理，故事整体会产生统一感。与此同时，还能有效控制那些容易走投机取巧路线的地方。

> **Point**
>
> **伏笔**
>
> 遇到可能会让玩家感到唐突的事件或者容易走投机取巧路线的事项时，事先透露一些与其相关的事项。

制造谜团

写剧本的过程中，我们会刻意在某个时间点留下“谜团”，等到后来才揭开谜底。这种手法叫作“下饵”，好处是能够增加故事的“吸引力”。人们常说的“吸引力太弱”“这个饵下得好”指的就是它。

比如《最终幻想 X 》里有一个“谜之少年”。主人公提达还在札纳尔坎德的时候，这名少年就经常出现在他面前，然而他究竟是什么身份，直到游戏末尾才揭晓。这样一来，玩家就会被这个谜团吊着胃口，怀着对对谜底的期待去推进游戏发展。

不过，谜团只能放在故事上有必要的地方。跟故事没有任何关系的谜团只会让玩家混乱，毫无意义可言。

> **Point**
>
> 如果在剧本中制造“谜团”，等到后面再揭晓谜底，故事就会更具“吸引力”。这个手法叫作“下饵”。

预告

“预告”这种手法，就是提前给玩家看一些场景，使其联想到后续可能发生的事件，先给玩家营造出“紧张感”，再让该事件发生。对于某些事件而言，与其“突然发生”，不如以“就快发生了，就快发生了”的形式撩起玩家的焦躁感效果更好。预告就是专门用于这类事件的手

法。这种手法对于剧本中欠缺起伏、容易冷场的场景很有效。

比如角色扮演游戏中，在主人公的队伍通过“崖底小道”这张地图时，安排一个敌人推落巨岩的事件，也就是说给单调的“地图移动”场景增添一个事件。

< 主人公 > 一行走在“格林纳达悬崖”崖底的小道上。

突然，上空一块巨石滚落下来。

如下所示，我们为这个事件加上“预告”。

< 主人公 > 一行走在“格林纳达悬崖”崖底的小道上。

< 主人公 > 停下脚步。

< 主人公 >：悬崖上面好像有人！

< 伙伴 1>：诶？我没看见人啊。

< 伙伴 2>：你看错了吧？

< 主人公 >：是吗……

< 主人公 > 一行继续前进。

< 主人公 >：真的没人吗？

< 伙伴 1>：没人。你太爱瞎担心了。

一行人继续前进。

突然，上空一块巨石滚落下来。

虽然让“落石事件”突然发生也能收获不错的效果，但采用预告手法的话，可以在整个穿越地图的过程中让玩家保持“紧张感”。

Point



“预告”可以让容易冷场的场景富有张力。

假动作

对前述的预告手法稍作修改，就有了“假动作”这种手法。假设有下面这样一个场景。

过场动画显示有怪兽埋伏等待主人公。

↓

主人公接近怪兽埋伏的地点。

↓

突然，怪兽出现在主人公面前。

这种表现手法是前面说的预告。现在我们对这个场景作如下修改。

过场动画显示有怪兽埋伏等待主人公。

↓

主人公接近怪兽埋伏的地点。

↓

突然，伙伴出现在主人公面前。

就是说，先给玩家一个预感，让他们觉得怪兽马上就要出现了，接下来却不放出怪兽，反而让伙伴登场。类似的还有“背后一个可疑的影子伸过手来，一把抓住主人公的肩膀！吓一跳！结果是朋友……”这类技法叫作“假动作”。假动作自然是骗人的。我们在恐怖题材的游戏里经常能见到它的身影。在一些容易单调的地方突然来这么一下也是个不错的选择。但此手法切记不可多用。用得越多，玩家会越适应，效果也就一次不如一次。

利用这种骗人的技巧可以设置假的高潮部分。比如玩家击败了最终 boss 才发现其实另有幕后黑手。

还有一种用法，就是在玩家发现是假动作的时候，突然插入另一个冲击性的事件。

Point



“假动作”可以创造出意外感，让玩家大吃一惊。

回想

下面是“回想”的一个具体例子。

以“当初，如果我没有遇到她，肯定就不会发生如此悲伤的故事吧”作为开场来讲述与女孩相遇的故事。这样一来，后面讲述与女孩相遇的经过，甚至其他一些不相干的章节时，玩家也会抱着“应该很快就会有事件发生了”的期待感来玩游戏。

就算后面的剧本完全相同，开头有这一句和没有这一句，玩家在玩游戏时的感觉也会大不相同。

Point



“回想”可以让玩家产生“肯定会发生什么事”的期待感。

专栏

从主流恋爱情节出发考虑其他类型的情节



上一章的专栏中介绍的恋爱题材情节类型可以通过“更改设定”改变成多种不同的故事。比如，这里我们试着将它改变成恐怖类中的杀人魔题材。

杀人魔角色最初对主人公抱有好感 < 相遇 >

↓

主人公与杀人魔角色的良好关系逐渐产生裂痕 < 疑惑 >



↓

杀人魔角色的真实身份曝光 < 破绽 >

↓

杀人魔角色与主人公对峙，主人公获胜 < 胜利? >

↓

本以为已经胜利，结果杀人魔角色成为更可怕的威胁 < 雪上加霜的危机 >

↓

主人公幸存 < 生还 >

这里的重点是“把恋爱题材的一切元素都反过来”。杀人魔角色最初要描写得好像对主人公抱有好感，同时主人公那边也要写得八字有一撇 < 相遇 >。但是慢慢地，主人公开始注意到杀人魔角色不正常的地方 < 疑惑 >。恋爱题材的“告白瞬间”，在这里就是杀人魔角色“真实身份曝光的瞬间”< 破绽 >。主人公与杀人魔对峙后获得胜利 < 胜利? >。结果杀人魔突然再次出现，让主人公陷入最大的危机。这是经常出现的桥段 < 雪上加霜的危机 >。在 < 生还 > 部分，选了最后主人公幸存的好结局，但既然是杀人魔恐怖题材，最后主人公未能幸存的结局也可以考虑。

可见，我们前面介绍的典型恋爱题材模式的“情节骨架”只要修改得当，就可以应用于多种多样的故事。各位也请务必一试。

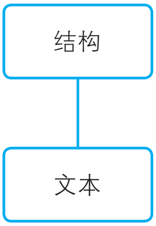
第3部分

文本

How to write a game scenario

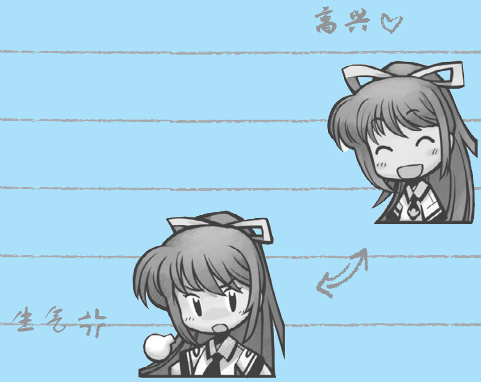
导　读

在第 2 部分中，我们看了故事是如何构成、如何构建的。在第 3 部分中，我们将了解如何基于构建好的结构来写文本。

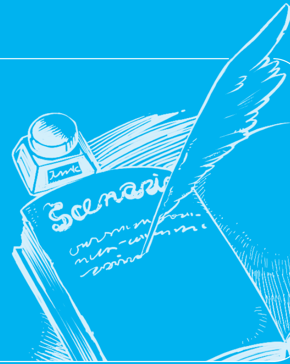


第 10 章

文本的基础



10–1
文本



什么是文本

在游戏开发现场，我们习惯把构成游戏剧本的文章称作“文本”。这或许是因为单纯记录文字数据的文件被称为“文本文件”。“文本”的英文 text 来源于拉丁语 textus，这个拉丁语单词意为“纺织物”。文本一词原本似乎专指文章的“正文”，用来把“语言部分”与注释、插图区别开来。

游戏剧本例文

文本由“台词”“旁白”“指示”三部分构成。

- **台词**……对话、自言自语等“角色讲出来的语言”
- **旁白**……风景描写、心理描写等“除台词外显示在画面上的文章”
- **指示**……诸如“这里背景发生变化”“登场角色在这里出现”的“剧本推进过程中必要的指示”

下面，我们以一个恋爱冒险游戏的剧本为例，看看文本是怎么用的。

＊背景：主人公的房间　　[指示]

＊显示美希　　[指示]

美希：这就是你的房间？好小啊。　　[台词]

主人公：小还怪我啦？不喜欢你可以回去啊。	[台词]
美希：你生什么气嘛？	[台词]
美希居然来我家了……	[旁白]
为掩饰心中的悸动，我故意选了带刺儿的说话方式。	[旁白]
主人公：我没生气。你好烦啊。	[台词]
美希：喔？你就这么个态度呀。	[台词]
美希突然眼睛一眨，坏笑起来。	[旁白]
接下来的动作让我猝不及防。	[旁白]
美希：这个抽屉里会有什么呢……	[台词]
＊美希退出显示	[指示]
主人公：喂，那里是……	[台词]
糟糕！那个东西要是被她看到……	[旁白]
我赶忙过去阻止美希。	[旁白]

内容还是这么中规中矩。文章中标着“台词”和“旁白”的部分将显示在游戏画面上，被玩家实际看到。相对地，“指示”部分不在游戏画面上显示。所以这里的“指示”，其实是给游戏总监和程序员们看的。

总监和程序员们负责游戏的策划和编程。他们会（替编剧）将编剧在剧本上写出的“指示”实现到游戏之中。不过，在实际开发现场，编剧与总监之间的界限很模糊。不同公司里，二者的工作范围多有不同，而且不乏编剧兼做程序员的情况。另外，具体是否要直接采用编剧的“指示”，还要听总监的安排。

10–2
台词



什么是台词

台词又称科白、对白，在本书里指的是游戏中角色所讲的话语。台词的种类可大致分为对话与独白两类。

对话

首先，我们看看两个或更多角色之间的“对话”，其英文写作dialogue。如果这会儿有读者问起“你是故意在这里秀英文吧?”而笔者支支吾吾地回答“呃，这个，那啥……”的话，读者和笔者之间就构成了对话。就像这样，台词可以说是表示多个主体之间进行的某种交谈的文本。这里交谈的主要是“感情”与“信息”。

独白

其次，我们来看看“独白”。独白采用角色向自己吐露想法、感情等内容的形式。比如下面这个例子。

主人公：怎么办啊……挖条地道逃走吗?
　　　　不行，这地面太硬了。那就买通看守?
　　　　没戏，贿赂对那些家伙没用。这可如何是好?
　　　　可恶，要是有那个东西就好了……

可见，这是一个人在对话（自问自答）。有些独白会说出来，有些则只是不发声的内心活动。独白有些时候用圆括号“( )”标出，有些时候不带任何标点符号，直接作为旁白出现。

台词的功能

台词具有“表达感情”“说明情况”“推进故事”三个功能。下面我们分别详细说明。

表达感情

第一个功能是“表达感情”，这是台词最基本的功能。既有“可恶”“喊”“唔”“嚯”等一个字就能表达出感情的情况，又有如下面例子所示，不使用直接表达感情的词语，而通过对话整体来进行表达的方法。

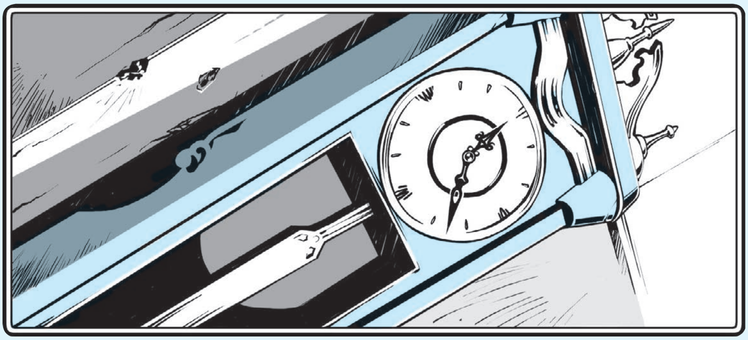
> 刑警：……怎么样，愿意招供了吗？
>
> 犯人：天知道。
>
> 刑警：天知道个屁！
>
> 犯人：是啊。
>
> 刑警：你少装蒜。

上面的例子表达出了刑警焦躁的心情。

不过换个角度想，永远都是角色先产生某种感情才会说出相应的台词。所以，可以说基本上所有的台词都以某种形式表达着角色的感情。

说明情况

第二个功能是“说明情况”，用在不得不通过文章阐述当前情况的情况下。比如，对于那些可用图像比较少的游戏来说，仅通过“画面”可能无法准确描写出要表达的情况，这种时候用文章就很方便。



母亲：你要是闲着没事就去打扫一下座钟。

儿子：诶？真麻烦。反正那个钟都不走了，还不如扔掉算了。

像这样，如果画面中只显示了一张座钟的静止图像，那么我们无法知道它是走着还是停了。这种时候就可以通过对话来说明座钟的情况。

另外，时间和场所的情况同样也能用台词说明。“早上好”让人知道时间“应该是早晨”，“咳咳，这地方真糟糕”让人感到这是个“布满灰尘”的场所。

用台词说明情况的时候，要注意话不能太多，说明文似的台词只会让玩家感到厌烦。

推进故事

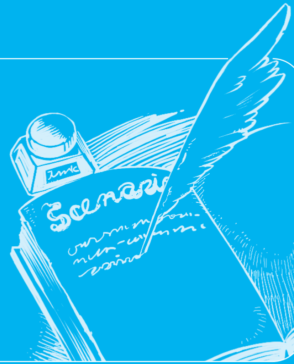
第三个功能“推进故事”指通过台词推进故事发展。比如下面这个简单的例子。

智子：这里貌似已经没什么可调查的了。

麻里子：嗯，那我们去隔壁屋吧！

这种台词就是在把故事向前推进。

10-3 旁白



什么是旁白

“旁白”指的是“< 主人公 > 抵达了教室”“< 女主角 > 快步离去了”“我觉得如果不在这里说清楚，往后肯定会一拖再拖”等，说明场面情况或登场人物心理的文本，也就是玩家能看到的文章中，除登场人物台词以外的文章。

旁白用来说明登场人物的动作（移动、调查、战斗等），该动作的结果（然而门上了锁、发现了草药、然而被敌人绕到了背后），以及场所、情况（是个宽敞的房间、是我就读的高中）等。

旁白的功能

下面列举几个旁白的代表性功能。

- 阐述事实
- 表现心理或感情
- 表现视觉、物理上的东西
- 表现时间
- 推进故事

这些功能与小说旁白的功能基本一致。不过，对时间的表现是只有游戏剧本旁白才能够完成的。我们先来看看下面的例子。

十年后。

一小时后——

这是小说旁白和电影字幕里经常出现的。相对地，下面的旁白就不会出现在小说和电影中了。

………。▼

……。▼

…。▼

上面这种时间流逝的表现方式是游戏独有的（例子中的▼是提示玩家按键输入的标识）。

这种用三点（半个省略号）表现时间流逝的方法虽然简单，但非常直观有效。角色扮演游戏在表现在旅店休息的过程时，也经常用这个方法。

那么，这三行由三点组成的文字究竟意味着什么呢？这段旁白中，玩家每执行一次“按键”行为，三点就会减少一组。由于三点本身表现了时间的流逝，所以三点逐渐减少就是从视觉上表现出时间正在流逝（剩余时间正在减少）。这种表现方式是小说和电影望尘莫及的。

10–4
指示



什么是指示

“指示”就相当于传统戏剧剧本中的“科介”。

“科介”是传统戏曲表演术语，是用于表达人物动作、表情以及舞台效果的提示。北杂剧多用“科”，如笑科、打科、见科、庙倒科等。南戏、传奇多用“介”，如坐介，笑介、见介、鸡鸣介、犬吠介等。科、介义同，但也有科、介叠用的，如“作听科介”“扣门科介”等。这便是科介一词的由来。

“科介”或者说“指示”的重点在于“正确传达需要传达的信息”。游戏中的“指示”需要何时（时间）、何地（地点）、何人（角色）三个信息，根据情况还可能需要第四个信息“怎样（情况）”。

指定背景（指定 BG）

我们先从“何地（地点）”的指示看起。

10–1 节的例文中，最开始有“* 背景：主人公的房间”这样一句指示。可见，要在场景最开始的地方指定地点。此外，为了保证信息能正确地传递给每一个玩家，游戏剧本通常会给这里的背景加上编号。

这里我们用下面的形式表现。

BG01：主人公的房间

BG 是 Back Ground 的缩写。后面的 01 表示第一个。

这样就完成了地点的设定。

实际编写游戏剧本时，如果 BG 的种类和数量已经确定，那么通常都是由编剧来指定 BG 的编号（不过，这些指示也会经常根据总监的意向修改）。

指定角色

接下来看一看“何人（角色）”的指示。

显示的指示

回到 10-1 节的例文中，第二个出现的指示是“* 显示美希”。这是指定登场的角色（有时直接称“角色指定”）。与 BG 一样，如果编写剧本的时候角色编号已经确定，则通常由编剧负责分配。

这里我们用下面的形式表现。

CH01：“美希”

CH 是 Character 的缩写。角色的表情存在正常、笑、哭等变种的时候，可以写成“CHm01 :（正常）”“CHm02 :（笑）”“CHm03 :（哭）”的形式。

这里 mxx 的 m 是 meixi（美希）的首字母。这种表达方式并不是所有情况下都好使。当有大量角色登场时，单单一个 m 可能就分不清是哪个角色了。这种事情要就事论事，而且有些公司或团队还有自己的规矩。

编写剧本的时候基本上角色都已经确定了，所以角色登场的指定通常由编剧来负责（这一点与 BG 的指定相同）。不过话又说回来了，如果不指定地点和角色，那么编写剧本本身就成了不可能完成的任务。

退出的指示

接下来的指示是“* 美希退出显示”。这是在指示登场角色退场。10-1 节的例文是通过美希从主人公的视野中消失（退出显示）来表现美

希移动到抽屉旁的动作。

美希离开的场面也可以用退出显示来表现。这听起来像废话，但实际上很重要。

单是同一个角色的开启与退出显示，就能大幅提升画面的表达能力。比如像下面这样写可以表现出美希摔了一跤。

　　* 美希退出显示

美希：哎呀！

　　* 美希重新显示

再来看看下面这样写会有什么样的效果。

美希：你把耳朵堵上。

　　* 美希退出显示

我按照美希所说，用双手堵上了耳朵。

………。

……。

…。

　　* 美希重新显示

美希：手可以放下了。

如此一来，就能表现出美希去厕所的情节。

上面所用的例子都是由文本、背景与角色立绘（角色站姿绘画，覆盖在 BG 上显示）组成的一般文字冒险类游戏。实际开发中，编剧需要根据当前游戏的规则思考表现方法。

指定时间

最后我们来看看“何时（时间）”的指示。

比如 BG“主人公的房间”有“清晨、中午、夜晚”多个变种时，指定 BG 的同时就等于指定了时间。

或者有独立窗口来显示时间流逝的时候，在剧本中写“* 主人公的房间 / 中午”也就指定了时间区间。

如今游戏内时间的概念已经不足为奇，但想当年《勇者斗恶龙 Ⅲ》加入昼夜变化的时候，人们着实吃了一惊。这样一个设计，使创作“只能在夜晚发生”之类的剧情成为了可能。这种情况下，编剧必须要经常明确地标出“当前写的剧本是发生在白天还是发生在晚上”。

也就是说，时间的指定很大程度上受游戏系统的影响。不过，不论什么系统，编剧都应该时常掌握着剧本中每一个事件是在“何时”发生的。

不然，剧本发展过程中很可能出现矛盾，闹不好还会导致 bug。所以，前面例子中“* 背景：主人公的房间”这样一个 BG 的指定，至少应该加入时间，改成“* 背景：主人公的房间。白天。”（不过，如果游戏系统或 BG 中没有其他元素能够呼应该时间区间，则需要编剧在旁白或台词中进行补充。）

指定 BGM、SE

此外还有两个与声音有关的需要写入剧本的“指示”，即 BGM 和 SE 的指示。BGM 指的是 Back Ground Music（背景音乐），而 SE 指的是 Sound Effect（声效）的缩写。

不过，这类指示太多会削弱总监的存在意义。当然，那些要求按照编剧的指示设计 BGM、SE 的游戏开发体制不在此列。

指定情况

一般情况下，当我们需要更详细地叙述前三种“指示”的内容时，才会用到“怎样（情况）”的信息，比如指定给 BG 添加“下雪”特效的时候。

指定事件

文本型的冒险游戏中，编剧要在剧本的关键位置插入事件 CG 或事件动画。这些都是剧本最火爆的部分，也是最有可能吸引玩家眼球的地方，受到重视是理所当然。

这些关键点也需要我们在剧本中通过“指示”指出。

比如像下面这样写。

EV01：摩天轮吊舱摇晃，女主角消失的动画

EV_CG01：主人公与女主角拥抱

不过，具体指定方式和规则因开发现场而异。

分镜

这里的分镜指分镜剧本，英文是 continuity。分镜有图画分镜和文字分镜两种。无论电影、动画还是广告，全都需要用分镜来表现影像。

游戏中，我们也会遇到过场动画、演示动画等不得不写分镜的情况。图画分镜顾名思义，就是像画四格漫画一样用图画表现出场景的变化并写下详细提示，向设计师、程序员说明情况。



相对地，文字分镜不画图，完全用文章来说明指示。

※图画分镜、文字分镜的形式应依情况而定。为方便理解，本例刻意采用了较简单的形式，没有加入专业术语。

0' 00

角色（女性）从画面左侧向右侧奔跑，图像从侧面捕捉角色胸部以上的部分（角色的侧脸）。为体现出角色正在奔跑，让右臂上下摆动。镜头自左向右水平地与角色平行同步移动。长发向行进的反方向飘起。

角色表情显得哀伤，眼中含有泪水，双唇紧闭。

背景类似巴黎小街巷的风景（晴天，白天），像用水冲刷颜料一样配合角色奔跑的速度从右向左移动。

0' 04

侧面特写角色的眼睛。

泪水从眼中流出，在脸颊上沿行进的反方向流淌。

0' 06

镜头追踪落向地面的泪水。进入慢动作。

镜头视角一边向右转一边贴近泪水。

泪水中映出角色的背影。

0' 09

泪水映出的影像中，除了角色奔跑的背影，还有其前方阻挡去路的怪兽。

泪水中映出的影像进一步放大，泪水的轮廓从画面中消失。

0' 12

解除慢动作，背向镜头的角色将左手中的剑高高举起，跳跃。

0' 14

角色斜向下斩击怪兽。

0' 16

泪水落到地面，四散溅开。

0' 18

小结

通过前面的讲解可以看出，文本或者说剧本中要写的内容，依向角色展现故事的方式以及各个开发现场的规矩而不同。既有需要详细写出程序脚本方面的内容的情况，也有纯粹写出“故事”就可以的情况。

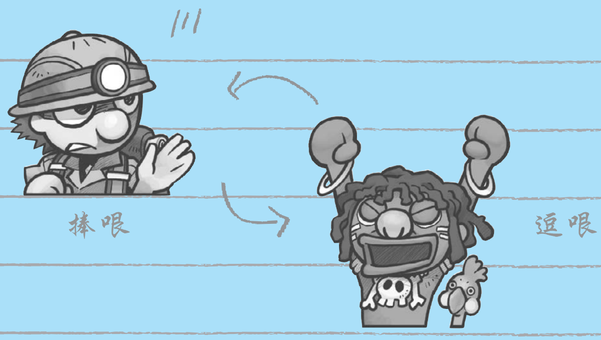
制作程序脚本方面的内容，就是像简单的编程那样，根据既定的规则指定文本的换行、显示速度、立起标志等。

对编剧而言，重要的是剧本结构、文章（旁白与台词）。程序脚本方面的内容在现场想学多少就能学多少，而且非常容易学会。况且这方面的东西，每个公司要求都不同，完全可以等进入开发现场之后再研究。

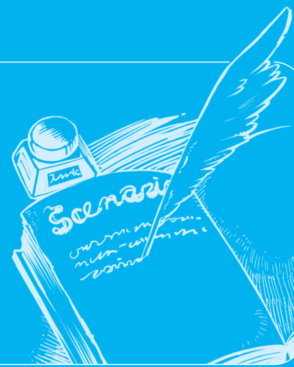
实际上，笔者在进入游戏公司之前，根本不知道还有这类东西，进入公司后才现学的，也完全来得及。事实上，公司在编剧身上寻求的是想象力、创造力、创建世界与角色的能力以及写好文章的能力，程序技术方面的熟练度并没有那么重要。

第 11 章

外观与台词



11–1
创作时顾及外观



文本的观赏性

文本在画面中的显示效果是一个需要重视的事情。因为台词和旁白与小说一样，是直接映入读者（玩家）眼帘的东西。除内容和文体之外，文本的视觉外观不同，给玩家的印象也会不同。下面我们以一个 18 字 ×4 行的文本框的游戏为例来看一下。各位觉得哪个读起来更舒服呢？

● 样式 A

> 治雄：话说由佳，容我说句不合时宜的话
> 啊
> 由佳：什么？
> 治雄：为什么每次我看见你的时候，你都

* 翻页

> 治雄：在吃东西啊？
> ——啪嚓。
> 被揍了。

●样式 B

> 治雄：我说由佳，容我说句不合时宜的话啊。
> 由佳：什么？

* 翻页

> 治雄：为什么每次我看见你的时候，你都在吃东西啊？
> ——啪嚓。
> 被揍了。

这一情景下，后者（样式 B）读起来更加舒服。

那么下面这个例子呢？

●样式 C

> 治雄：我说由佳，容我说句不合时宜的话啊。
> 由佳：什么？

* 翻页

> 治雄：为什么每次我看见你的时候，你都在吃东西啊？

* 翻页

> ——啪嚓。
> ……被揍了。

样式 C 虽然导致页数增加了，但翻页之后紧接着出现“啪嚓”，能略微提升“被揍了”的临场感。

在游戏画面上显示文本的时候，我们需要掌握最大能显示的行数以及每行最多能显示的字数。根据画面调整换行与翻页，能够创造出更强的表现效果。

文字大小与种类

如上所述，我们在写作的时候，应把文字的观赏性摆在重要位置。需要注意的除了字数与行数的限制、翻页位置，还有横版竖版、显示速度、文字颜色、暂停与换行的时机、字体种类等。

比如游戏《街》里，一名装可爱的女性的台词就用圆体字来显示。

女孩：就像这个样子。

除此之外，还可以通过改变字体颜色、换大一号字体等多种表现方式来表示重要台词。

语言规范

我们先来玩一个找错游戏。

请找出下面语言不规范的地方，总共有 8 处。

```
1     “您们好。抱歉唐突地问一句，有没有人愿意写个剧本？”
2     “咋回事？听着倒是挺有意思。。。”
3     “您来试试？”
4     “诶···”
5     “没关系的。您当我是随口问问的？
6     放心，正是看中了各位的才华，我才过来找人的。”
7
8     // 显示以下选项 //
9     1. “好，我试试看。”
10    2. “恕我拒绝。”
11
12    // 选 1 时 //
13    —她诚恳的眼神打动了我。
14    “那就拜托您了”
15    说完，他拿出了电话。
```

各位找出了几处错误呢？下面我们来看答案。

●第 1 行

“您们”正确的应该是“你们”或者“您”。汉语中不用“您们”。

●第 2 行

“?”（或“!”）应该用占两个字符的全角。正确写法是“咋回事？听着——”。另外，这行还有一个错误，那就是“。。。”应该是“……”才对。

●第 4 行

省略号“…”（三点）正确的写法应该是“……”（六点）。

●第 5 行

与第 2 行一样，“?”应该用全角“？”。

●第 13 行

与“…”一样，“—”应该两个连在一起，即像“——”这样用。

●第 14 行

双引号中的句子末尾缺少标点“。”。

●第 15 行

根据上文，此处的“他”应该是“她”。

以上我们将游戏剧本中经常出现的 8 个错误浓缩在简短的文章中呈献给了各位。即便是已经公开发售的游戏中，这些语言规范错误也不少见。

应多大程度上遵守语言规范

笔者认为，既然用语言来创作游戏剧本，那么出现一些游戏特有的表现方式无可厚非。前面举的一些不规范的语言用法，在某些情况与场合下用一用也无伤大雅。

比如短信中的字符表情，这就是在人们脱离信纸这种文字载体，转而用手机以及电脑编写文章的过程中诞生的最具代表性的事物。

早！ (つд⊂)揉眼睛

今天也要加油喔！ ヽ(´ー`)ノ

依照规范，省略号需要写成“……”，但有些时候用三点的省略号“…”让人看着更舒服。三个全角的句号“。。。”某些情况下也比正常的省略号更有气氛。改变字体、改变字号、改变颜色、调整速度、指定暂停点……可见，文字的表现力是拥有无限可能的。

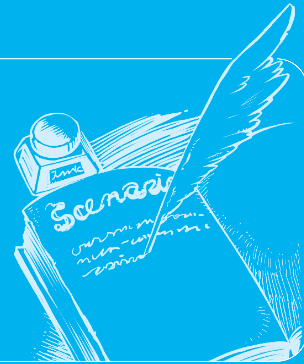
不过，规范这种东西是客观存在的，知道总比不知道强。就像毕加索，他并不是一开始就画抽象画的。毕加索年轻时画过大量写实素描，后来的创作其实是在扎实基本功的基础上不断创造新的表现方式。

剧本也是一样，只有把文章的表现手法以及创作结构和角色的基本功打扎实，发挥起来才能够游刃有余。

“错误”是不是“故意”犯的——这给玩家带来的印象天差地别。

话虽如此，我们在表达想表达的东西时还是应该放开手脚。不可否认，被规范、规则束缚着的情况下，很难创作出有趣的作品。对于尚属新兴事物的游戏作品来说更是如此。游戏中如今仍有许多未被人踏足的领域。重要的是要勇于擎起火炬照亮未知的世界，拿出开拓精神筑起崭新的地平线。

11-2
台词的基本技巧



如何写好台词

一般说来，游戏比小说拥有更多对话。原因很简单，写游戏剧本的时候，我们以拥有大量图像与动画为前提，所以描写服装、风景的需求没有小说那么高。

因此，编写游戏剧本文本时最重要的是“写台词”。能否写出一个让玩家不觉得无聊的有趣剧本，或者说能否将登场人物描绘得活灵活现，全都要看台词的好坏。

也就是说，设计台词是给角色注入生命的行为。这个行为容不得半点弄虚作假，否则会让玩家失去玩游戏的兴致。

提升写作能力的窍门在于多读好文章、多写文章。文豪谷崎润一郎也曾在《文章读本》中提到“多写”，的确很有道理。

不过，想在剧本中“写出好台词”，光靠“读优秀剧本”加上“多写”仍然很难有进步。当然，不可否认有些人只通过阅读大量优秀剧本就能领悟出写剧本的窍门，但这类人毕竟是少数。

为什么会这样呢？其实原因我们说过很多次了。剧本不像小说，它并非完全由文章组成。文章加上图像、动画、声音等，才能形成一个完整的剧本。

文章不是台词的全部。完整的台词是一种与登场人物的行动、表情以及背景、音乐相辅相成的东西。更何况台词是登场人物说出的话，其与角色的行为、表情、感情流露等元素的关联非常重要。

特别是表情和动作与台词的关联，单凭大量阅读剧本是很难学会的。

表情与台词的关系

台词是有感情的。无论什么台词，其中都隐含着说话人内心的感情。各位请看下面两个图像与台词对照的例子。



我来帮你吧



我来帮你吧

对比这两组我们会发现，即便是同一句台词，说话人的表情不同，其含义也会差出很多。

前者能看出角色“我非常想帮你”的心理，而后者则能隐隐地感觉到“其实我并不想帮你”的心情。

体会不到的读者请边模仿上述表情边说“我来帮你吧”，其中差异一试便知。很明显，二者的语气大不相同。电影或话剧中，这些事是由演员完成的。演员先体会台词中隐藏的信息，对其加以诠释，然后以相应的表情念出台词。

像下面这样，同样一个表情，如果说的台词不同，笑脸的意义也就不同。如果像右边这样，一个可爱角色满脸笑容地说出“我不会帮你的”，那么就能够给人带来“这个角色长相可爱，但其实相当腹黑”的印象。



我来帮你吧



我不会帮你的

又或者像下面这样。



我不会帮你的

这下意义又变了。这种情况下，我们能直截了当地感受到角色不想帮忙的情绪。或者从另一个角度想，也可以认为该角色说“我不会帮你的”是有某些正当理由的。比如“我帮了你，肯定会有别人遭遇不幸。所以我不会帮你”或者“别的事还行，但这个事可能把我自己也牵连进去，所以我不会帮你”等类似情况。

可见，仅仅是一个表情不同，同样的台词也会产生出不同的意义。也就是说，“表情的差异”表达出了角色讲台词时感情的差异。

如果在创作台词时考虑到这些细微的地方，就能大幅拓宽台词的表现能力。

感情动向决定台词的意义

警察喊了这样一句话。

“不许动！再动我就开枪了！”

警察喊的这句话，可能包含了“我不想杀你，让这场危险的追捕到此为止吧”的心情，也可能是“有本事你就动，只要一动我就开枪”的威胁，甚至可能是“出于职务的要求我不得不这么说，但你快点逃，别管我说什么”这种既同情对方又不得不出口制止的情况。

即便是同一句台词，其中包含的角色感情也可能多种多样。台词中

包含的感情取决于角色当时所处的状态，以及进入该状态前角色心境转变的过程。这种角色心境转变的过程，我们称为“语境”。

什么是语境

下面我们来进一步详细地讲解什么是语境。

> 长闲：早上好。
>
> 田久：早上好。
>
> 长闲：还好吗？
>
> 田久：嗯，挺好的。

假设剧本中有这么一段对话，各位读者读完后有什么感想呢？老实说，这段话挺无聊的，又单调又牵强。如果这是剧本开头长闲和田久第一次见面对话的场景呢？那就更显得牵强了。不过，下面我们把对话稍作修改再来看看。

> 长闲：早呀！
>
> 田久：早上好。
>
> 长闲：呐呐，最近过得怎么样？
>
> 田久：嗯，挺好的。

只作了些许修改，长闲的性格就体现出来了。这个例子里的长闲带给人一种性格开朗的印象。

顺便提一下，上面的例文虽然放到了这里，但它跟我们要讲的语境并没有太大关系。这里只是拿它给各位做一个有关语气修改的示范。

我们再来看下面的例文。

长闲：你到的有点晚啊。

田久：抱歉。

长闲：最近过的怎么样?

田久：还行吧。

如何？这个例文就跟语境有关系了。从例文中，我们能读出发生对话之前的“经过”。也就是说，“长闲在某个地方等田久，而田久迟到了”。这就是语境。

这里希望各位明白的是，我们能将语境灵活运用到对话中。这话也可以反过来说，即创作台词的时候最好要考虑到语境。

下面，我们看一个更具亲切感的例文。

长闲：真是的，慢死啦！

田久：抱歉抱歉。

长闲：啊，你眼睛下面有黑眼圈！

田久：诶，不是吧！？

比较上面几篇例文会发现，长闲与田久的关系在这段对话中显得最为亲密。另外，长闲指出田久的眼睛下面有黑眼圈，这就暗示了田久迟到的理由很可能是熬夜。

同样是 4 行对话，其中包含的信息量大不相同。这取决于对话的前提（或者说语境）是否有扎实的设定。

不过，如果前面设置一个不同的经过，刚才我们说牵强的对话也有可能成立。

比如某天晚上，长闲与田久被杀人魔袭击了。两人彻夜逃命，途中不小心走散了。不过两人最终幸运地逃出了杀人魔的魔掌，累得如一滩软泥，瘫倒就睡。不知不觉间到了第二天早晨，二人苏醒过来，借着明媚的晨光找到了对方。我们以这个为前提再来看下面的对话。

长闲：早上好。

田久：早上好。

长闲：还好吗？

田久：嗯，挺好的。

这是一个有了前面的经过（语境），对话才能成立的例子。又或者，有些场面的情况本身就能让此类对话成立。

妖怪：早上好。

人类：早上好。

妖怪：还好吗？

人类：嗯，挺好的。

这种时候，由于说话的主体是妖怪和人类，所以我们对场面情况的想象空间产生了变化。因此上述对话能够成立。这种场面情况称为“情景”。

“情景喜剧”这个词相信大家都耳熟能详。其中的“情景”就是指事先设定好的某个情况，所以“情景喜剧”就是在某个事先设定好的情况下展开的喜剧。

可见，并不是从角色口中说出来的话就叫作台词，只有有了由表情、语境、情景建立的坚实基础，这些话才能真正成为台词。

言外之意

在“表情与台词的关系”部分，我们说台词里包含着潜藏在说话人表情中的信息。作为对此的补充说明，我们在这里讲一讲“言外之意”。

比如下面这句话。

“谢谢。”

仅此一句话，就有许多说法。

若无其事地在对方耳边说“谢谢”
注视着对方的眼睛，握住对方的手，满怀激情地说“谢谢”
转开视线，带着厌恶说“谢谢”
笑着说“谢谢”
强压着感情说“谢谢”

不同意义的“谢谢”不胜枚举。世上没有任何两句“谢谢”的意义是完全相同的。

可见，同样一句话，说话的人是谁、伴随着什么样的表情和动作、有着什么样的语境、处于什么样的情景……任何一个要素不同，其包含的意义也就或多或少地存在差异。

所谓的言外之意，就是通过表情、语气、说话人、语境、情景、隐含的感情、说话人的意志等表现出来的信息。

各位可以看下面的例文。括号中是言外之意。

“以你的才貌，任何男人都会拜倒在你的石榴裙之下。”

（我已为你的魅力倾倒。）

“你好烦啦。”

（我有点喜欢你，还想再亲近你一些。）

关系

最后我们来说一说台词与“角色关系”的问题。说明角色之间的关系有个非常好用的工具，那就是“敬语”。敬语是向对方表达敬意的表现方式，分为抬高对方的尊敬语，以及降低自身的自谦语。

敬语用于存在上下级关系的场合，用来明确双方的关系性。因此，使用敬语能够体现出剧本中角色间的关系。

一方用敬语，另一方不用，则对方多为“长者、上司、位高权重者”。

故意使用敬语

如果灵活运用这一基本用法，我们还能创造出许多变种。比如丈夫怕老婆，说“对不起，我再也不敢造次了”，路人面对凶残的对手喊出“求、求您高抬贵手饶我一命吧”等，就能明显体现出说敬语的人与对方之间在心理上的优劣势。

除此之外，敬语还能像下面这样用。

1. **“拜托你能不能把自己弄坏的东西修好?”**
2. **“您想在这儿等到什么时候啊?”**
3. **“呦，大腕儿大驾光临呀!”**

上面每一句都没有尊敬对方的意思，却故意使用了敬语。这样做能体现出说话人对对方的讽刺或是内心的焦躁。

例句 1 包含着指责对方弄坏东西的心情，让人联想到双方冷淡的关系。

例句 2 从上下文来看很像普通的敬语，但如果出自带着嘲讽笑容的角色之口，其实际意义就成了“赶紧给我滚”，这就表现出了说话人拒绝与对方共处的一个关系。

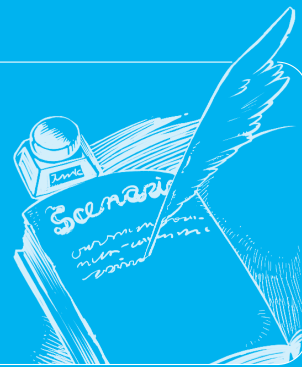
例句 3 的“大驾光临”原本是褒义，通常用于地位高的人。然而根据上下文不同，这句话还可能包含着“那个笨蛋又来了”的讽刺意味，体现出蔑视和被蔑视的关系。

“小祖宗，求求您别玩了，快去学习吧。”

这句话的具体意思也要看上下文。如果这是父亲与亲生儿子之间的对话，则体现出一位被孩子逼得焦头烂额，心理上处于劣势，不小心连敬语都说出来了的父亲的诉求。

单是“早上好”这样一句台词，通过使用敬语或改变说话方式，就能展现出角色间的关系性。同学一句“早——”能体现出亲密的关系，“早安”则显得双方不是很熟，“早上好”表示两人关系对等。

11–3
利用台词展示信息



在台词的措辞、句尾、语调上稍作变化，就能体现出说话人或其所处世界的相关信息。前面我们讲了敬语体现角色间关系性的问题。这里我们来看看台词还能够体现出一些什么东西。

体现时代

时代特有的措辞能够体现时代背景。

【称谓】
“吾 / 汝 / 之”（古代）
“我 / 你 / 他”（现代）

体现出身地

方言能体现角色的出身地。

【喜欢】
稀罕（东北）
待见（河北）
欢喜（上海）

体现是否为母语

一句话就能体现出角色是否属于某语言圈。某些说话或者发音方法甚至能让人猜到对方是哪国人。

【我是 ×× 人】
"初次见面，请您多多关照。"（日本人）
"Bonjour!"（法国人）

这就像日本人说英语，英语圈的人一听就能感觉出一股日式英语的味道。英式英语和美式英语也有很大不同。新加坡的英语甚至被英语圈的人称为 singlish（新加坡式英语），据说连美国人都很难听懂。

体现角色的年龄

比如用幼儿的措辞能体现角色尚且年幼。

【我叫美纪】
"那个，人家的名字，叫美纪啦。"（小孩）
"啊，我的名字叫美纪。"（大人）
"没错，老身就是美纪。"（老人）

反过来，如果让成年的美纪对男朋友说"那个，人家想吃冰激凌嘛"，则能体现出美纪向男朋友撒娇的场景。要是换成老婆婆版的美纪说出这句话，玩家会怀疑美纪是不是开始老糊涂了。可见，让视觉年龄与口吻错位可以创造出某些特殊效果。

11–4
写好台词的要点

这里我们准备了一篇差强人意的例文，接下来笔者将在打磨例文的过程中说明写好台词的要点。

差强人意的例文

我们讲以下面这篇差强人意的例文为基础来讲解，各位请先读一遍。



“你从哪儿拿到的这张地图?”

“这张地图是我前几天在城外一个名叫黑死馆的别墅的座钟里偶然发现的。”

“你拿这张地图想干什么?”

“你想知道？那就把你手中另一半地图交出来。照做我就考虑告诉你。”

“我要是交出来，你就知道宝藏的埋藏地点了。你休想得逞。那些宝藏是我父亲的遗物，绝不能落入你这等恶人之手。”

怎么看都是一篇差强人意的例文。要说具体哪里不好，首先是太长了；其次，说明性太强；再次，背景画面明明是一个人用枪指着另一个人，台词却让人感觉不到紧张。此外，我们从台词中读不到人类的感情。

总结一下，问题有以下四点。

1. 太长
2. 说明性太强
3. 缺乏动作
4. 读不出角色的感情

下面我们逐个击破这四点。各位不妨也试着自己动笔解决这四个问题。自己先写一遍再读下面的内容，效果会更加显著。

太长

台词太长的问题有“实际文字量太大”和“让人觉得冗长”两个意思。

实际文字量太大

先来看看“实际文字量太大”的问题。在这一点上，游戏会面临一个特有的问题。

游戏中，画面能显示的文本量低于小说。因此，文字会不断被挤到画面之外。这与电影字幕是一个道理。

在如此环境下，如果一句台词过长，玩家就需要将被挤出画面的文本滚动回来重新阅读。这是个非常麻烦的操作。所以，台词要尽量精炼到一个框能装下的长度。

让人觉得冗长

接下来我们再看“让人觉得冗长”的问题。是什么让人们觉得台词

冗长呢？

大致扫一遍例文不难发现，有些语言重复出现了多次。首先，指示代词很多。其次，“地图”“宝藏”等词语出现了好几遍。

指示代词指的是“这里、那里、哪里”“这个、那个、哪个”“这种、那种、哪种”等指代某些事物的词汇，说得通俗一点就是“这那哪”。指示代词方便好用，但用多了会让人觉得烦，甚至搞不清究竟在说些什么，文章最终可能会变得跟例文一样。

除指示代词外，“地图”“宝藏”等单词也密集地重复使用了多次，难免让人觉得烦躁。

下面我们去除“词语重复多次”的问题，把文章改写成下面这样。

> “你从哪儿拿到的这张地图？”
> “前几天在城外一个名叫黑死馆的别墅的座钟里偶然发现的。”
> “你拿这张地图想干什么？”
> “想知道的话，就把你手中另一半地图交出来，我可以考虑考虑。”
> “我要是交出来，你就知道宝藏的埋藏地点了。你休想得逞。那些宝藏是我父亲的遗物，绝不能落入你这等恶人之手。”

很可惜，总共也没能删去几个字。虽然我们很想进一步精简台词，但再减下去，台词就无法准确表达意义了。看来仅从单词重复的角度节约字数并不能达到预期效果。下面我们试着从第二个问题点“说明性太强”下手改善。

说明性太强

台词的说明性太强，指的是台词中把一些没必要说明的东西也流水账似地说明了出来。拿例文来说，有这个问题的是下面这一部分。

> “这张地图是我前几天在城外一个名叫黑死馆的别墅的座钟里偶然发现的。”

这句话相当啰唆。其实改成下面这样一个短句足矣。

> “是我偶然发现的。”

作者可能会说“诶？可是黑死馆的信息和座钟的信息必须在这里说清楚才行啊”。于是我们继续改。

> “是我偶然发现的。”
> “在哪?”
> “一栋别墅，叫什么黑死馆。”
> “我也去过，根本没见到地图。”
> “就是在那儿，就放在座钟里。”

这样做能一定程度上削减啰嗦的感觉。需要通过台词传递信息时，将信息放到一来一往的对话之中效果会更好。

我们不能追求用一句台词表达出所有信息，而应该在对话中慢慢透露。既然角色之间有对话的机会，就不必强行把所有想表达的信息都塞到一句台词之中。将信息分散到整个对话过程里会显得更加自然。

一句台词只传递一个信息

关于说明性台词的问题，我们再来看看其他例子。

假设角色在路边遇到了熟人，于是他像下面这样打了一个招呼。

> “哟，今天天气不错啊。话说前几天拜托您的事怎么样了？最近我有点感冒，没什么力气出门，连狗都没怎么遛。”

这样打招呼会让对方很尴尬。究竟是该回应天气，还是前几天的事，又或者是感冒、遛狗呢？况且，我们根本不知道这个人究竟想表达什么。为什么会这样呢？

这是因为一句台词中包含了多条不同的信息。这种情况应该和前面

的例文用同样的方法处理。

“哟，今天天气不错啊。”

“是啊。”

“话说前几天拜托您的事怎么样了？”

“哎呀，抱歉，上周我有点感冒……”

“啊，我也感冒了。这几天不太舒服，都没力气出门。”

“我也深有体会。今年流感格外厉害。”

“是啊是啊。所以我连狗都没怎么遛。”

这样一来，被打招呼的一方就没那么尴尬了。所以要记住，一句台词（一对引号）之中只能放一条信息。前面那篇差强人意的例文中，有句台词也有这种包含多条信息的问题。

“你想知道？那就把你手中另一半地图交出来。照做我就考虑告诉你。”

这句话里包含的信息如下。

1. “想知道吗？”
2. “剩下的半张地图在你手里。”
3. “把那半张地图交给我。”
4. “交给我我就可以告诉你。”

我们把这些信息分散到对话中。

“想知道吗？”（1）

“当然。”

“那就交出来吧。”（3、4）

“交什么？”

“别装蒜，交出剩下的半张地图。”（2）

我们以“剩下的半张地图在主人公手中”为重点重新改写了一下，大概就是这个样子。

缺乏动作

如果给角色加上动作，说明性的台词就能富有动感。“缺乏动作”的问题可以像下面这样改善。

“举起手来！你从哪儿拿到的这张地图?”

“不知道。”

“快说！不然我可开枪了。”

“喊……在黑死馆。”

“那里我调查过！老实回答！”

“就是在那儿，在座钟里。”

“诶……”

“喂，差不多可以把那个吓人的玩意儿放下了吧?”

可见，如果在铺陈说明性台词的时候加入一些动作的描写，就可以在完成说明的同时保持紧张感。

剧本视觉化的时候，经常要删减台词。因为对于某些内容，CG 和电影的表现能力更强。

有时即便不把所有需要传递的信息都加入台词，对话也是成立的。不如说，这种对话更加自然，也更加有深度。

我们按照上面说的几点重新修改了例文。新的文章读起来要舒服许多。



“举起手来！你从哪儿拿到的这张地图?”

“不知道。”

“快说！不然我可开枪了。”

“嘁……在黑死馆。”

“那里我调查过！老实回答！”

“就是在那儿，在座钟里。”

“诶……”

“喂，差不多可以把那个吓人的玩意儿放下了吧?”

“别动！你拿那张地图想怎么样?”

“……不好说。要是把剩下的半张交出来，我倒可以考虑告诉你。”

“开什么玩笑！那是我父亲的遗物，绝不交给任何人！”

“看来这地图上真的记录了宝藏的埋藏点。”

“你这混蛋！”

读不出角色的感情

解决了“太长”“说明性太强”“缺乏动作”三个问题之后，我们已经能从文章中很明显地读出角色的感情了。

从后半部分台词中，我们能感觉到这名女性对男性的“愤怒”。相

对地，男性对主人公则是报以冷笑。可见，增添了感情元素之后，台词显得更加生动了。

另外，角色的感情一定要在故事流程中展现给玩家看。有些时候单凭台词来表达所有东西就显得力不从心。

台词中最想传达的信息留在句尾

游戏中，文章都是滚动消失的。遇到较长的文章和台词时，玩家读到句尾，可能前面的文章已经滚动到画面之外了。所以，最想传达的信息要尽量放在台词的末尾。

比如下面这个例文。

> 幸文：话说，为什么每次我见到你，你都在吃东西啊？
> 舞子：诶？

* 翻页

> 幸文：容我说句不合时宜的话啊。
> ——啪嚓。
> 被揍了。

像例文里这样需要在中间添加翻页的时候，改成下面这种语序读起来会更加舒服。

> 幸文：话说，容我说句不合时宜的话啊。
> 舞子：什么？

* 翻页

幸文：为什么每次我见到你，你都在吃东西啊？
——啪嚓。
被揍了。

出声朗读

实际出声朗读自己写的对话——这个方法听上去很土，但效果显著。

与演员、配音共事的编剧明显比独自工作的编剧更擅长编写台词。出声朗读自己写的台词是一件很重要的事。

捧哏与逗哏

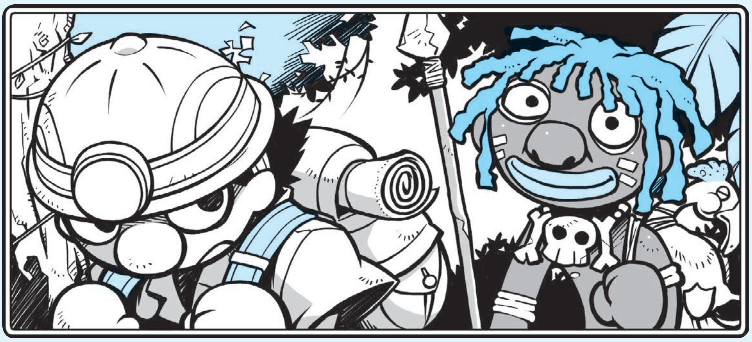
如果在对话中设定捧哏与逗哏，我们就能提升对话的节奏，增加趣味性，让对话氛围更愉快。

假设 A 在丛林中探险，身后跟着丛林土著 B。下面，我们就来看看这个情况下的对话。

这种情况下，A 是捧哏，B 是逗哏。为体现出二人相遇的契机以及二人性格的差异，我们采用了捧哏与逗哏的关系。不难看出，A 更加理性，而 B 则是一个傻乎乎的角色。

我们先把例文放在一边，说些题外话：有一个优秀的捧哏，那么逗哏再怎么不济也能把人逗笑。

所以要说捧哏和逗哏哪一个更难，显然是捧哏。因为包袱和笑料能不能抖好全看捧哏。捧哏负责的是向玩家解释逗哏哪里“逗”，可以说有一个“解释”的功能在里面。



A：你跟着我干什么？

B：因为我没朋友。

A：跟我有什么关系？

B：可是……

A：没什么可是，我不是你的朋友。

B：是朋友。

A：只有你这么觉得。

B：啊，也对。咱们是朋友，所以要让你也这么觉得才行。

A：不是这个意思！

这是什么意思呢？就是说，捧哏的定位是为玩家提供“这个很逗，这里很好笑”这种解释、注释、理由。比如说，某个登场人物在办公室里对部下说“喵喵喵！”

优子：喵喵喵！

史也：啊，优子小姐。

优子：文件归档做好了吗？

这段对话就有点奇葩了。下面我们给史也加上捧哏的功能。首先用比较正统的捧法，把“什么啊”和“得”机械性地加进去。

优子：喵喵喵！

史也：什么啊？

优子：文件归档做好了吗？

史也：得，就当我听错了。

这样一来至少没那么奇葩了。因为史也对于优子“不正常的行为”做出了“你有点不太正常吧”的最低限度的“反应”。

反过来可以说，逗哏的王道就在于突然性和奇葩性，也就是“意外性”。人突然见到“不普通的事”“偏离轨道的事”时，会产生笑、怒、哭等反应。

优子：喵喵喵！

史也：嗯？喵喵喵？

优子：文件归档做好了吗？

史也：呃，优子小姐，您刚才是不是说了“喵喵喵”？

前面例文中的捧哏选了中规中矩的方法，而这个例文里，我们把“捧”的位置放在了后面。这样一来，我们就能在捧的同时揭示角色间上司与部下的关系，一石二鸟。

后记

人们总是一脸不可思议地问笔者：“剧本是怎么写出来的啊？”在不接触这方面的东西的人眼中，游戏剧本总像是魔法变出来的一样。可实际上并非如此。游戏剧本更像数学，只要明白其中的机制，任何人都写得出来。本书向大家介绍的就是这样一种机制。

不过，剧本掌控的是感动、喜悦、愤怒、哀伤这类不可思议的东西。所以，笔者本人其实也希望剧本创作能保留其魔法般的部分。相信在这一点上，不管是仍在尝试入门的人，还是已经以此为营生的人，都和笔者有共同的想法。

所以，请去寻找属于你自己的“魔法”。

此次修订版的面世距第 1 版发行已经过去 11 年了。初版之时的小学生如今已经成年。学生时代阅读本书的读者，可能已经成为比我还要抢手的编剧了。

这段时间，我自己身上也发生了不少事，有许多喜悦，也有许多不堪。读了本书的人，以及随手拿起本书先看“后记”的人，我在此都由衷地向你们说一声“谢谢”。

依旧感谢笔者曾就职的游戏公司的前辈以及各位上司、同事。当时笔者连电脑都不会用，还能被公司聘用并委以重任，实在感激不尽。没有这一段经验，就没有现在的一切。接下来，对在笔者成为自由职业者之后多番关照笔者的 Q’tron 董事长长井先生致以特别的谢意。祝 Q’tron 越办越好。感谢在本书结构方面给予宝贵建议的前辈伊东幸一郎先生。感谢给予笔者写作本书契机的长久胜先生。11 年来您还一如既往地关照我，感激不尽。您让我知道人与人的相遇是多么重要的事。

另外，执笔此修订版之际，幸得以下两位的卓见：新世代娱乐业界的中心人物，ORACLE KNIGHTS 株式会社代表樱庭未那先生，以及同社的作家属结司先生。得如此才华横溢的两位提携实乃三生有幸。同时

感谢将本书作为学校教材的冈山信息商业学院系主任松浦登美子老师，以及前程似锦的游戏制作学科的坪田广梦、奥村空良、丸山雷，是各位的年轻朝气让本书“返老还童”。然后，感谢一直以来支持我的家人们。

最后，对本书执笔之际为本书编辑工作尽心尽力的 SB Creative 股份有限公司第一事业总部第一图书编辑部的杉山聪先生表示衷心的感谢。没有您就没有这本书。本书能够在市面上存活逾 10 年，并以第 2 版的姿态继续延续下去，全都因您的尽心工作。

话说杉山先生，下一本书专门讲讲角色怎么样？诶？您说“这句话 11 年前就听过了”？？

佐佐木智广



- 解析多部经典游戏、动漫作品中的剧本细节
- 通俗而又系统地讲解游戏剧本的构建之法
- 对小说、动漫、电影等艺术作品的构思创作也有启示
- 日本长销12年，是无数游戏策划、编剧的入门宝典

图灵社区：iTuring.cn
新浪微博：@图灵教育
分类建议 计算机/游戏设计
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-48433-8
定价：59.00元

看完了

如果您对本书内容有疑问，可发邮件至 contact@turingbook.com，会有编辑或作译者协助答疑。也可访问图灵社区，参与本书讨论。

如果是有关电子书的建议或问题，请联系专用客服邮箱:
ebook@turingbook.com。

在这可以找到我们:

微博 @图灵教育 : 好书、活动每日播报
微博 @图灵社区 : 电子书和好文章的消息
微博 @图灵新知 : 图灵教育的科普小组
微信 图灵访谈 : ituring_interview，讲述码农精彩人生
微信 图灵教育 : turingbooks